
Dungeon Siege · PES 6 · Padre de Familia · God Hand
Megaconsolas
El Corte Inglés
Nº 49 · Febrero 2007 · www.elcorteingles.es
juegos en todas las
Okami
Juego
arte
Chili con Carnage
Conexión tequila
Star Fox Command
Aventura galáctica
Battlestations: Midway
Hundir la flota
Excite Truck
Fieras de 4 ruedas
Mario
Slam Basketball



La llave virtual

Febrero suele ser un mes de transición. Después de haber descargado material pesado durante las navidades, las compañías velan armas para volver al ataque en marzo. No obstante, también en febrero nos caen algunas perlas como la presentada en portada en este número. «Okami» es una fascinante aventura en el Japón medieval, donde controlaremos los pasos de una diosa con forma de loba albina. Nuestra misión: conseguir que los seres humanos recuperen la fe en los dioses para que éstos puedan proteger a la humanidad. Lo más sorprendente de este título de PS2 es que para rematar nuestras acciones tenemos que utilizar un pincel mágico. Así pintaremos sobre un pergamino la culminación de un ataque o una herramienta para resolver un puzzle. De lo más original, tanto como artístico y preciosista es su apartado gráfico. Lo más curioso es que se llegó a tal acabado visual por falta de presupuesto. De la necesidad se hizo virtud. Con todo los medios técnicos, la saga «Final Fantasy» vuelve a la esfera cinematográfica con *FFVII: Advent Children*. Como platos se les van a poner los ojos a los fans. Para empezar la calidad de la animación es sobresaliente, como no podía ser de otra forma, recreando perfectamente una atmósfera futurista y decadente. Pero es que la historia retoma el argumento del mejor juego de la serie dos años después y resulta embriagadora. Ni que decir de los pasajes de acción, sobre todo el enfrentamiento del protagonista Cloud contra el malvado Sephirot. Emoción hasta las lágrimas. Cierto es que para los que no están muy identificados con la saga les puede resultar algo complicado seguir la película, casi un reto, acaso también un motivo más para verla. A finales de este mes la podremos disfrutar en una edición especial en DVD y en UMD, incluido numerosos extras. Vamos, que ya tenemos motivo para ocupar el patio de butacas en espera de que se corra el telón de la PS3.

J.M. Fillol



Final Fantasy XII — PREVIEW — 08

Precedido de los adjetivos más grandilocuentes, el primer vistazo que le hemos echado nos ha impresionado. Hay fantasía para rato.

Okami — PS2 — 14

Fascinante aventura llena de originalidad y arte, en la que usaremos un lápiz mágico para concluir las acciones. Imaginación al poder.



Chili con Carnage — PSP — 20

En la versión de PS2 disfrutamos de lo lindo con su acción explosiva. Ahora el menú es para la portátil de Sony, con nueva ensalada de tiros picantes.

Excite Truck — Wii — 28



Hazte con el mando de tu vehículo y prepárate para excitantes sensaciones. Ya arrancan motores en la nueva consola de Nintendo, y de qué manera.



Mario Slam Basketball — NDS — 32

Si el baloncesto es puro espectáculo, imagínate lo que puede suceder en la cancha con Mario y sus colegas formando equipo.

Star Fox Command — NDS — 34



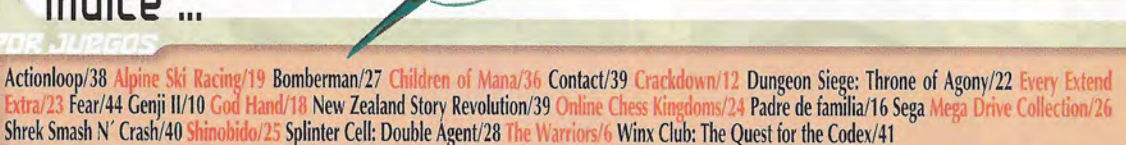
Las aventuras galácticas de Fox McClod vuelven a la DS con mayor turbo en su nave y armamento pesado para combatir a los alienígenas.

Battlestations: Midway — XBOX 360 — 42



La 360 pone todo su poderío gráfico al servicio de espectaculares batallas navales durante la Segunda Guerra Mundial.

Índice ... POR JUEGOS



STAFF

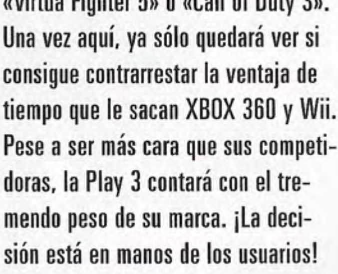
Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55, entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail: megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado: Aureo Ruiz de Villa
Director: José María Fillol
Redacción: Gabriel Carmona, Jotacé, Mario Gómez
Dirección de Arte y Diseño: Raúl Blázquez
Maquetación: Daniel Blázquez
Colaboradores: Gorrinch, José Arcas, Galibo, Hal

Producción: Jacobo Rufete
Publicidad Madrid: Carlos Viera
Fotomecánica: Blázquez Bros
Imprime: Avenida Gráfica
Depósito Legal: M-43083-2002

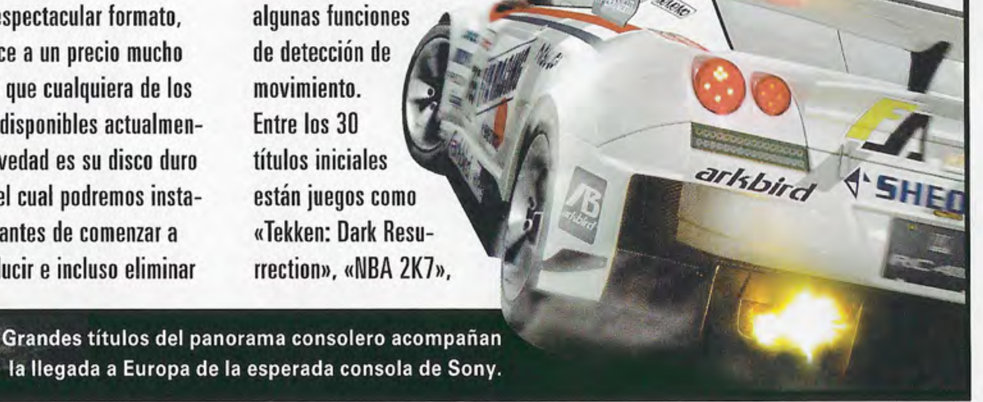


EN MARZO, PLAYSTATION 3



Se acabó la espera

El último contendiente de la nueva guerra de consolas se presenta por fin, tras una larga espera. El 23 de marzo la Playstation 3 aterrizará en Europa. Como ya sabréis, la característica más novedosa de la nueva máquina de Sony es la capacidad de ofrecer imágenes en alta definición, gracias a su reproductor de blu-ray integrado. Así, la PS3 no sólo introduce en nuestras casas este nuevo y espectacular formato, sino que lo hace a un precio mucho más asequible que cualquiera de los reproductores disponibles actualmente. La otra novedad es su disco duro de 60 GB, en el cual podremos instalar los juegos antes de comenzar a jugar, para reducir e incluso eliminar los tiempos de carga. Además, podremos grabar nuestras partidas sin necesidad de tarjetas. Más adelante está prevista la aparición de una versión con disco de 20 GB, más barata. Esta tercera Playstation es mucho más grande que sus antecesoras, y el mando ya no tiene forma de bumerang como estaba previsto, sino que se es muy parecido al Dual Shock 2, e incorpora algunas funciones de detección de movimiento. Entre los 30 títulos iniciales están juegos como «Tekken: Dark Resurrection», «NBA 2K7», «Virtua Fighter 5» o «Call of Duty 3». Una vez aquí, ya sólo quedará ver si consigue contrarrestar la ventaja de tiempo que le sacan XBOX 360 y Wii. Pese a ser más cara que sus competidoras, la Play 3 contará con el tremendo peso de su marca. ¡La decisión está en manos de los usuarios!



Grandes títulos del panorama consolero acompañan la llegada a Europa de la esperada consola de Sony.

El motorista m;as fantasmón

GHOST RIDER: TU ALMA POR UNA MOTO

Por si alguno temía que la peli del Motorista Fantasma se quedara sin juego, que no sufra más: 2K Games ha desarrollado la adaptación consolera del personaje para PS2, PSP y GBA, en un juego que combinará el combate cuerpo a cuerpo con la acción vertiginosa sobre dos ruedas. La principal novedad del juego es su argumento, una historia inédita de Garth Ennis y Jimmy Palimiotti, creadores del cómic. Por supuesto el plato fuerte serán las fases en la moto del infierno, que cuenta con capacidades especiales. Podrás dar espectaculares saltos o avanzar sobre el agua mientras meneas tu cadena para acabar con los malosos. Además, podrás conseguir nuevos poderes para la moto y la cadena vendiendo las almas de tus enemigos caídos, ¡no tengas escrúpulos! Pero nuestro amigo también sabe repartir cuando se baja de la moto, ayudado por poderes del averno como "la mirada penitente". Todo esto y mucho más en primavera.

¿Podrás con las supermotos?

SBK 2007

Más allá del Moto GP se encuentra la categoría de las Superbikes, las motos con mayor cilindrada del mundo. El estudio italiano Black Bean nos presenta la última entrega de esta popular franquicia, que ha contado con el asesoramiento del mismísimo Max Biaggi. Las caracterísiticas principales del juego son el realismo con que se reproduce la mecánica de las motos y la inteligencia artificial de los rivales. Cada uno de ellos tiene su personalidad y reaccionará a nuestra forma de conducir. Los chicos de Black Bean se han recorrido toda el mundo fotografiando hasta el último detalle de los circuitos que componen el campeonato, con lo que el realismo está asegurado (tampoco faltarán fotos de las chicas que animan los circuitos). Por supuesto, todas las máquinas y pilotos se corresponderán a la temporada actual. «SBK 2007 - Superbikes World Championship» estará aquí a partir de abril para PlayStation 2 y PSP, y en noviembre para Xbox 360.





Tras la estela del Afterburner

HEATSEEKER: ACCIÓN AÉREA AL MÁS PURO ESTILO HOLLYWOOD

Codemasters acaba de presentar «Heatseeker», un arcade de simulación aérea cuyo objetivo declarado es recoger el testigo de títulos legenadarios como «Afterburner» y «Ace Combat». En este juego, que saldrá para Wii, PS2 y PSP, no eliminarás a enemigos situados a 60 kilómetros que sólo puedes ver en tu radar, sino que derribarás a varios contrincantes por minuto en un espectáculo repleto de acción y explosiones. "La idea era hacerlo como una película de Hollywood", nos han dicho los chicos de Codemasters. Pero ojo, eso no significa que se desprecie el realismo: todos los aviones y armas incluidos en el juego son reales y se han reproducido con gran fidelidad. Contarás con 18 modelos y 40 tipos de armamento. Las misiones también tienen un cierto aire peliculero: ataques masivos de potencias extranjeras, destrucción de bases secretas... ¡hasta puedes tirar una bomba atómica! Como remate, los gráficos rayan a gran altura en las tres consolas. Lo tendremos aquí en abril.





Fare Wars:
Todo por la pasta

CRAZY TAXI EN PSP

Sega vuelve a ponernos en la piel del taxista loco, pero ya no bastará con conducir a toda mecha y conocerte todos los atajos de la ciudad, ¡ahora tienes competencia! Efectivamente, otros taxistas igual de intrépidos que tú están deseando quedarse con tus propinas, y por supuesto no puedes consentirlo. Así que no te conformes con recoger clientes en la acera, ¡si un rival te ha birlado un pasajero puedes chocar contra su taxi y robárselo! En «Crazy Taxi: Fare Wars», conduciremos por los dos mapas originales de «Crazy Taxi»: el arcade y el mapa original de Dreamcast, ambos inspirados en la ciudad de San Francisco, además de los mapas de Small Apple de Crazy Taxi 2, que toman como base Nueva York, incluyendo su famoso parque central y el sistema de metro. En la modalidad individual disfrutaremos del modo Arcade, el modo Contrarreloj y 16 minijuegos, mientras que en el modo multijugador podrás elegir entre cooperar con tu compañero o bien chincharle. Las guerras de tarifas llegarán a España este verano.

Breves

Godzilla Unleashed

El lagarto aómico más entrañable regresa dispuesto a destruir a troche y moche en «Godzilla Unleashed», que llegará en otoño de la mano de Atari. El juego transcurre en áreas urbanas, donde altísimos rascacielos y violentas formaciones alienígenas proporcionan el telón de fondo perfecto para una épica destrucción mundial. ¡Casi nada! Podremos disfrutarlo en Wii, Nintendo DS y PSP.

UEFA Champions League

Electronic Arts está dispuesta a seguir liderando el mercado deportivo, y recicla el exitoso motor del «FIFA 2007» para dar vida a una nueva edición del «UEFA Champions League». Como siempre, la gran fuerza del título será su obsesión por reflejar con la mayor fidelidad las equipaciones, estadios y jugadores de todos los equipos. La versión XBX 360 contará con un modo exclusivo en el que crearemos estrategias recopilando tarjetas.

Final Fantasy Finest Box

Square Enix ha anunciado «Final Fantasy Finest Box» para GameBoy Advance, una colección que incluye los juegos «Final Fantasy IV Advance», «Final Fantasy V Advance» y «Final Fantasy VI Advance», más material adicional como la banda sonora de cada juego y un libro de ilustraciones de Yoshitaka Amano. «Final Fantasy Finest Box» verá la luz en el país del sol naciente en Marzo. ¡Lo esperamos en Europa!

TOP TEN VENTAS



1. **PES 6** PS2
2. **Big Brain Academy** NDS
3. **FIFA 07** PS2
4. **PES 6** PSP
5. **Need for Speed Carbono** PS2
6. **Pokémon Mundo Misterioso** NDS
7. **Animal Crossing** NDS
8. **Need for Speed Carbono** PSP
9. **Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2** PS2
10. **GTA: Vice City Stories** PSP

Que se chinchen los americanos

MGS PORTABLE OPS VENDRÁ CON EXTRAS

No eran pocos los usuarios europeos mosqueados con el retraso del lanzamiento de «Metal Gear Solid: Portable Ops», pero para compensar a todos sus fieles Konami ha decidido obsequiarles con toda una serie de contenidos extra que sólo aparecerán en la versión del viejo continente. Ésta contará con nuevos escenarios multijugador y doce personajes exclusivos que podremos reclutar gracias al modo Formación de equipo. Además, contaremos con un nuevo modo de juego, el Boss battle, en el cual podremos enfrentarnos con los jefes finales tantas veces como queramos. Ya estamos viendo a americanos y japoneses comprándose la versión europea de importación, ¡por una vez se vuelven las tornas! Como ya sabréis, «Portable Ops» es una secuela de «Snake Eater», en la que deberemos abandonar la acción solitaria y actuar en equipo para tener éxito. La ansiada llegada a Europa se producirá en abril.



THE WARRIORS

Los guerreros más callejeros preparan su llegada a PSP. Nuevas misiones, jugabilidad adaptada y un apartado gráfico que sacará todo el jugo a la PSP. Recuperar grandes hitos de la filmoteca hollywoodiense para convertirlos en videojuego es una práctica que parece haberse establecido sin vuelta atrás. «Scarface» o «El Padrino» son buena muestra de ello. Desarrollados siempre pensando en el hardware de PlayStation 2, todos han recibido varios meses después su correspondiente versión adaptada para PSP, y los chicos de Rockstar Toronto no iban a ser menos. «The Warrios», basado en la película homónima de finales de los setenta llegará en pocas semanas a la portátil de Sony. Los bajos fondos de Nueva York que el director Walter Hill recreó en el film fueron perfectamente recreados por el equipo de desarrollo canadiense para PS2 a finales de 2005. En esta adaptación, que llega con el mismo grado de crueldad y violencia del largometraje, los esfuerzos se han centrado en la jugabilidad por la ausencia de un segundo stick analógico y otro par de gatillos de la portátil. La cámara será muy inteligentemente adaptada intentando adoptar siempre la mejor posición posible. Gráficamente se ha realizado un buen trabajo, sólo mostrandose algo inferior al original en el número de polígonos en pantalla y la cantidad de texturas, a cambio de ofrecer una acción mucho más cinematográfica gracias al corte panorámico de la pantalla de la PSP. Las escenas cinemáticas, generadas con el propio motor gráfico, recuerdan de forma muy fidedigna a las reales de la película, calcando su espíritu crudo, violento y provocador. Sólo queda esperar un poco más para ver si se cumplen las expectativas vertidas sobre esta nueva conversión de Rockstar.













Nuevas misiones

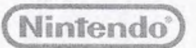
El juego comienza en la inconfundible ciudad de Nueva York, en una serie de acontecimientos que cronológicamente se sitúan antes del punto donde lo hace la película. Ya metidos en el guión fiel al cinematográfico, nos reunimos con una de las bandas más peligrosas y temidas de la Gran Manzada. La primera misión, a modo de tutorial, nos hace huir hasta el cuartel general acusados de un crimen que no hemos cometido. Comienzan aquí una serie de misiones, a cada cual más dispar y de unos veinte minutos de duración que alcanzan la cifra de treinta horas de juego.

Mejor mal acompañado que solo

Pese a que sólo controlemos un personaje cada vez, siempre iremos acompañados de toda nuestra banda, fieles a la causa. Swan, Ajax, Cleon, Cowboy, Vermin y Rembrandt forman el equipo que se verá involucrado en peleas no aptas para todos los públicos y tan excesivas como lo fue la película hace casi treinta años, considerada como uno de los diez largometrajes más violentos de todos los tiempos. El único objetivo es ser más fuerte que nuestro rival, acabar con él antes de que acaben con nosotros para poder sobrevivir en los siempre desafiantes suburbios neoyorquinos.

Compañía: Rock Star **Género:** Acción **Lanzamiento:** Febrero **Cibercontacto:** www.rockstargames.com/thewarriors/ **Plataformas:** PSP + 18 años





Wario Ware™.

Muévete. Gira. ¡Alucina!



Baila el hulahop, levanta peso, corre…
Coge el mando de Wii y muévelo de muchas y variadas formas. Cientos de microjuegos en Wario Ware para compartir con tus amigos. Une tus ganas de divertirte a la nueva Wii de Nintendo. Te lo pasarás en grande, jugando ¡y mirando!



El mando de Wii también responde a movimientos cortos y precisos.





www.wii.com

PREVIEW

FINAL FANTASY XII

Tic-tac, tic-tac, la espera se va agotando y en un periquete ya tendremos entre nosotros la ansiada nueva fantasía final sacada de la chistera de Yasumi Matsuno. La verdad es que, al acercarse a una franquicia tan mítica como ésta, uno siempre se plantea qué hacer o qué inventar para sorprender al respetable y evitar caer en el "más de lo mismo". Pues, en esta ocasión, Square-Enix ha apostado fuerte presentado una serie de novedades de lo más curiosas y hasta arriesgadas. La primera en la frente: nada de la socorrida imaginería del Norte de Europa. Aquí nos encontraremos con dieta mediterránea a tutiplén, con unos espléndidos y vastos escenarios sureños que explotan literalmente en ese universo multicultural y multirracial llamado Ivalice. Ahí arranca la historia, que, ahí sí, plantea las mismas intrigas y tensiones en la altas esferas que siempre. Así, nos situaremos en plena contienda entre los dos imperios que quieren dominar Ivalice: Archadia en el Este y Rozarria en el Oeste. De hecho, tendremos que librar batallas encarnizadas en los pequeños reinos fronterizos aprovechando la pericia de un reparto que incluye ladrones con sueños de pirata , militares caídos, princesas guerreras y demás tropa. Y aquí es donde empieza lo bueno, ya que el género elegido por los autores es el rol online, lo que obliga a optar por un juego de opciones determinado por sus sistemas de tácticas y licencias. Por lo que respecta a las primeras, decir que estándotadas de una ingeniosa inteligencia que permite una reacción en pleno combate para proporcionar múltiples soluciones a cada acción. Tendremos mucha táctica estratégica y no solo golpes al tuntún. En cuanto al sistema de licencias, nos permitirá obtener nuevas habilidades tales como armas, hechizos, accesorios y técnicas de ataque. En definitiva, un reajuste importante que, lejos de anquilosar el juego, consiguen dotar de vida propia a todos los habitantes de Ivalice, y no solo el puñadito estelar, como era hábito. Una banda sonora tan elegante como siempre, unos gráficos espectaculares y un buen gusto clasicista harán de este título, sin duda, uno de los grandes del año.

Territorio DS

Mención aparte merece la versión para la portátil de Nintendo, bautizada «Revenant Wings», que se entronca en la llamada «Ivalice Alliance» que incluye las versiones tácticas para DS y GBA. Aquí, la historia disponible salta un año respecto a la "oficial", con el amigo Vaan ya convertido en Pirata del Cielo, por lo que deberá viajar a un paraje misterioso y flotante de Ivalice. El componente básico de esta aventura serán las invocaciones, divididas en tres categorías, aparte de la formación de grupos de criaturas para darle más caña a las batallas, donde, cómo no, jugará un papel básico el stylus. Y todo, con un encantador look retro 2D. Están en todo estos chicos.

A cazar

Otra de las novedades interesantes del juego, que además le aporta una agilidad pistonuda, es la inclusión de cacerías de enemigos especiales. Además, su puesta en escena será también original: localizaremos un anuncio en el tablón y deberemos encontrar al interesado para formalizar el trato y dar caza a la bestia problemática. Habrá numerosas cacerías "anunciadas" en cada rincón, así que tendremos que estar ojo avizor antes y durante, ya que los combates serán de lo más frenético y requerirán exprimir al máximo nuestras tácticas.

Compañía: Proein **Género:** Rol **Lanzamiento:** Febrero **Cibercontacto:** www.finalfantasyxii.com **Plataformas:** PS2 **+ 16 años**

PREVIEW PREVIEW PREVIEW



¡SALTA A LA ACCIÓN!
Nuevos Jefes Finales
¡Vertiginosos niveles de acción que culminan en jefes ansiosos por enfrentarse contigo!
50 Party Games
¡Mini-juegos para hasta 4 jugadores!
Nuevos personajes
YanYan y Doctor te traen nuevas formas de jugar
Alucina con 50 divertidos mini juegos para varios usuarios. Utiliza el mando de Wii como un bate de béisbol, una cuerda de saltar a la comba, un volante y mucho más, o deslízate a través de 8 mundos llenos de desafíos y sorpresas detrás de cada curva.
SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ
Exclusivo para Wii.
7+
www.pegi.info
Wii
SEGA
www.sega-europe.com

GENJI II

Yoshiki Okamoto, fundador de Game Republic y diseñador de juegos tan célebres como «Street Fighter II» y «Resident Evil», nos presenta ahora «Genji II: Days of the Blade». El juego tiene lugar tres años después de la primera parte, «Dawn of the Samurai». El clan Heishi, que en apariencia había sido derrocado, ha vuelto a aparecer, con su poder militar potenciado por el uso de magia negra que permite a sus legiones de soldados convertirse en terribles demonios. Yoshitsune y su leal amigo Benkei deberán interponerse en su camino de nuevo, aunque esta vez contarán con dos poderosos aliados: la sacerdotisa Shizuka y un misterioso soldado llamado Buson. Como en el «Genji» original, el jugador se moverá por amplios entornos basados en el Japón feudal; incluso se recrearán algunas batallas que ocurrieron en la realidad. A diferencia del juego anterior, los personajes podrán cambiar de arma en tiempo real, sin interrumpir el flujo del combate. «Days of the Blade» es uno de los primeros juegos que usará el disco duro de la Playstation 3, teniendo la opción de instalar una gran parte del programa en la consola antes de jugar, lo cual reducirá drásticamente los tiempos de carga. Sin duda lo que más llama la atención del juego a primera vista es el aspecto gráfico, con unas fases muy amplias, cuajadas de texturas y efectos de luz. Al igual que en el título anterior los jefes finales, entre los que hay enormes monstruos, serán uno de los puntos fuertes. «Genji 2» saldrá a la venta el 1 de Marzo, coincidiendo con el lanzamiento de la consola.



Una carrera legendaria

En cuestión de videojuegos es difícil tener un currículum más brillante que Yoshiki Okamoto. Tras empezar con juegos como «Gyruss» y «Time Pilot» se unió a Capcom en 1984, donde realizó títulos legendarios como «1984» y, sobre todo, la saga «Street Fighter«, cuya segunda parte es uno de los juegos más famosos de todos los tiempos. Años más tarde crearía un nuevo bombazo con «Resident Evil», creando el género del Survival Horror. Ahora se ha establecido por su cuenta con la compañía Game Republic, y ha depositado grandes esperanzas en «Genji 2», su primer título para Playstation 3.

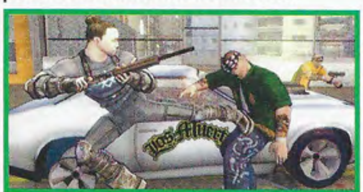
Cuatro magníficos

Podrás manejar a cuatro personajes: Yoshitune, el samurai que protagonozaba el anterior juego; Benkei, un monje experto en el combate con bastón y viejo amigo de Yoshitune; Shizuka, que lucha manejando una letal cuchilla circular; y Buson, un guerrero armado con una lanza y que guarda un gran parecido con uno de los viejos enemigos de Yoshitune. Los cuatro personajes tienen barras de vida separadas, pero si alguno muere la partida finaizará, independientemente del estado de las barras de los demás personajes.

Compañía: Sony **Género:** Acción/ Aventura **Lanzamiento:** Marzo **Cibercontacto:** www.ps3.eu/es **Plataformas:** PS3 + 16 años

CRACKDOWN

Los aficionados al género de la acción sin límites están de enhorabuena. Bebiendo directamente del exitoso «Grand Theft Auto», llega «Crackdown» para Xbox 360.
Rockstar se unió hace años a la exclusivísima lista de los desarrolladores capaz de crear "juegos tipo". Juegos tipo «Doom», tipo «Super Mario», y como es el caso, tipo «GTA». Si pides que alguien te resuma qué es «Crackdown», ése será su recurso: "Es un juego tipo «Grand Theft Auto», donde puedes hacer lo que te dé la gana". Y así es, salvo por una importante característica: en esta ocasión, nos pasamos al lado de los buenos, y formamos parte del cuerpo de policía que pretende mantener el orden en una ciudad donde los límites exceden el horizonte. Nuestro protagonista, algo débil y sin carisma, va ganando experiencia en un enorme rango de posibilidades hasta convertirnos en un super-policía. Las misiones son de libre cumplimiento y a las principales de acabar con las grandes cabezas del crimen en la ciudad de Los Muertos se unen cientos de labores secundarias que son la verdadera esencia del juego, pudiendo incluso cambiarnos de bando y ser perseguidos por nuestros propios compañeros. Si le añadimos lo que promete ser un excelente modo cooperativo por Xbox Live, las posibilidades de juego que se abren son enormes.
El motor gráfico basa su atractivo en un trabajadísimo cell-shading que le dota de una personalidad indiscutible, y demuestra de lo que Xbox 360 es capaz en estos títulos de segunda hornada. «Crackdown» se convertirá sin duda con su inminente llegada en uno de los lanzamientos más importantes del primer trimestre para la consola de Microsoft.



Gravedad lunar

El único terreno donde los chicos de Real Time Worlds se han tomado una pequeña licencia es en el motor de físicas, tanto a pie como en coche. Como si el juego se desarrollara en la Luna, podremos ejecutar saltos casi estratosféricos. Si conduciendo un vehículo cualquiera cogemos una rampa estratégicamente situada, el coche volará por los aires de forma absolutamente impresionante. Igualmente, las explosiones se verán favorecidas por esta "falta" de gravedad. Si disparamos a algún explosivo cerca de coches o personas, éstos saldrán disparados a varios metros de distancia, con un resultado tan atractivo como impactante.



Ciudades verticales

Se acabaron las ciudades planas en las que sólo poder ir a ras de suelo. Los desarrolladores del juego, en colaboración con Microsoft Games Studios a nivel interno, han hecho un excelente trabajo y en «Crackdown» las ciudades son realmente volumétricas, pudiendo subir a todos y cada uno de los miles de edificios que llenan una ciudad casi real, muy fidedigna y que transmite vida por los cuatro costados. Será vital llegar a los puntos más recónditos y elevados para acceder a misiones ocultas o ganar la posición idónea para acabar con el enemigo desde un ángulo privilegiado.

Compañía: Microsoft **Género:** Acción **Lanzamiento:** Febrero **Cibercontacto:** http://www.crackdownoncrime.com/ **Plataformas:** Xbox 360 **+ 18 años**

PS2

OKAMI

¿Quién ha dicho que la Play 2 ya no pinta nada? Pues que disfrute con esta maravilla de juego, repleto de arte, tradiciones milenarias japonesas y originalidad a raudales.



Ahora que ya le estamos diciendo adiós con la manita a la PS2, siempre son agradecidos algunos cantos del cisne (o de sirenas, incluso) ante el monstruo que se nos viene encima. Y quizá esta úlima obra de Hideki Kamiya sea la más adecuada para este menester. Porque, ¿cómo valorar si no un juego que arranca con una fabulilla que ha salido más bien que mal y que dice: "Érase una vez, en una tierra muy lejana, existía una pequeña aldea llamada Kamiki. Cuenta la leyenda que una horrible bestia amenazó a sus habitantes, pero también cuenta que lo arriesgó todo con tal de protegerlos..."? Chúpate esa nectarina. Un argumento, como podemos colegir, con más chiribitas y madreselvas que una milenaria endecha nipona con música celta de Nightnoise. Aunque, en el fondo, siga el esquema de "destrucción-reconstrucción" de más de la mitad de los videojuegos. Así, para luchar contra el pérfido monstruo de ocho cabezas Orochi, un hada del bosque llamada Sakuya devolvió a la vida a la diosa Okami quien, con la ayuda de un artista errante llamado Issun y Amu Terasu (papel que adoptaremos en el juego), un dios del sol que ha adoptado la forma de un lobo, deberá restablecer el pachucho orden mundial empezando por Nippon. Como vemos, mucha leña que cortar. Y ojo que la prestidigitación no ha hecho más que empezar, ya que al alucinante amasijo

Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Aventura

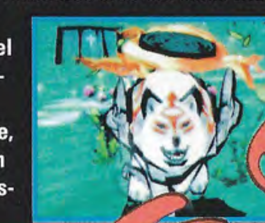
Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.capcom.com

Cabecita local y genial

En estos tiempos marcados por la vanidad y el "yo, servidor y yo mismo", siempre mola encontrarse con un romántico discreto como Hideki Kamiya, uno de los gurús videojugueteros más geniales a la par que desconocidos del mundillo. No hay más que repasar su currículo: «Resident Evil 2», «Devil May Cry», «Viewtiful Joe»... y ahora este «Okami» que, desde luego, supone un paso de gigante en su peculiar filosofía de entender esta industria. Rara avis, pero imprescindible.







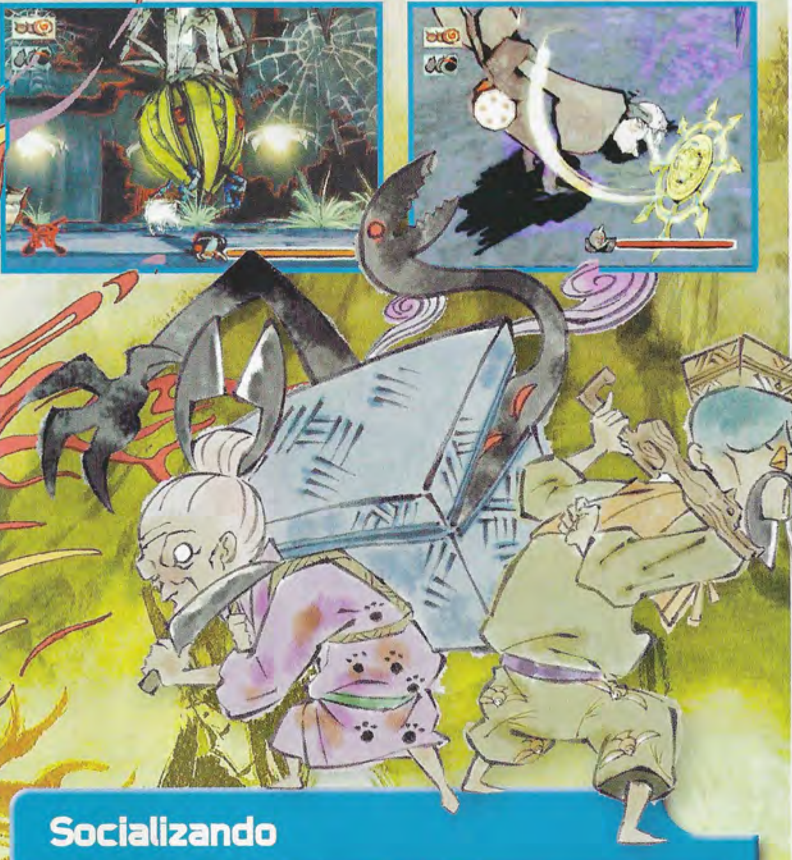




de puzzles, simulación y hasta ataque (muy a la manera de la saga «Zelda»), hay que añadir el principal elemento diferenciador del juego: su brocha fina. Que sí, que no es una metaforilla, sino verdad verdadera: el uso de un "pincel celestial" será la pieza clave tanto para resolver los enigmas como para liquidar de un brochazo a los demonios que pueblan el universo de «Okami».

Arte y videojuego

Una muy artística y creativa originalidad entroncada con una técnica que los monjes budistas introdujeron en Japón a mediados de siglo XIV, conocida como sumi-e o suibokuga. ¿Y cómo diantres calzamos esta delicatessen en un juego para la Play? Pues con mucho mimo y cariño, como siempre. Dibujando sobre un rollo de pergamino una instantánea exquisita de las escenas más destacadas del juego, modificándolas a nuestro antojo y sirviéndonos de ella para ejecutar las tareas principales, como recuperar la flota, darle nueva vida a la naturaleza... Pero que nadie se piense que todo va a ser pintar y cantar con los elfos chinorris. Deberemos tener ojo para no ser pateados hacia una terrible dimensión demoníaca circular mediante el uso de unas cuantas balas de tinta, que ya se sabe que el arte es un arma cargado de futuro (¿o no era así?). También el humor descarga bastante intensidad, con sketch animes, diseños comiqueros, sonidos algo bufonescos y demás jergas graciosillas. En definitiva, una propuesta ciertamente interesante y sugerente, aunque desde luego no sea para todos los públicos. Aunque de eso se trata, ¿no elitistas?



Socializando

A pesar de lo que se pueda pensar, el juego tiene bastante marcha, sólo entorpecida por algunas lógicas ralentizaciones. Aparte, otro alto en el camino lo constituye su estupendo rincón de simulación social, ya que la interacción con los habitantes de Nippon es esencial para poder avanzar en nuestra misión. Desde luego, la clave consiste en hacer bien sin mirar a quién, desde ayudar a ancianitas a cruzar la calle a alimentar a animales de corral (o no) o, cómo no, contribuir a que la fauna y flora no se marchiten. Calentamiento global a nosotros.

Guía de jue

Un juego cuyo principal cometido es recuperar a 13 dioses de la escritura y que esgrime un pincel en vez de una katana requiere un cambio de chip importante. Desde luego, el principal "must" es el buen uso de nuestro pincel mágico, para lo que afortundamente contaremos con un tutorial completito por gentileza del dios Sakigami. Aparte, según vayamos recorriendo Nippon, iremos adquiriendo nuevas habilidades con el instrumento, así como nuevas armas e ítems variados, tales como monedas. Realmente, resulta sencillo y apasionante hacerse con los secretos de tal técnica, perfectamente reproducida en el juego. La clave es dar rienda suelta al artista que llevas dentro, temeroso. Además, ahí van algunos trucos para exprimir aún más este excepcional juego: para lograr el nivel invencible, consigue los 100 granos perdidos; para lograr la tranformación Kamic 3: rango S para muertes; para la transformación Kamic 4: rango S para enemigos vencidos; para desbloquear el teatro secreto: juega más de 31 horas, y para desbloquear el modo Nuevo Juego+, en el que puedes manejar desde el principio todas las armas excepto las de quinto nivel, tan solo salva el juego tras completarlo y carga dicha partida, también habrás desbloqueado el Okami Jukebox.

PS2

PADRE DE FAMILIA

¿Un perro filósofo, fumador y crooner que ha compartido escenario con Frank Sinatra Jr.?
¿Un bebé cabezón, con instintos homicidas y más ácido que el doctor House en una ortopedia? ¿Un vecino tullido pero heroico y otro adicto a las solteronas y casadas que se reúnen en el pub «La almeja caliente»? ¿Y todo en dibujos animados sin look "extreme"? Por supuesto, hablamos de «Padre de familia», serie que deja a «Los Simpsons» al nivel de Bambi y que hasta tuvo que regresar a la parrilla de Fox bajo amenaza de muerte de sus fans. Ya estaba tardando su primer videojuego y, como ocurre en estos casos, la excesiva expectación es su peor enemigo. Y eso que tanto el excelente doblaje al castellano como el look cel-shaded originales se mantienen, además de encontrarnos con tres juegos en uno. Pero... De todas formas, el típico humor de la serie y algunas fases inspiradas (sobre todo las protagonizadas por Stevie) son de altura. Así, nos encontramos con 22 niveles excesivamente lineales y divididos de esta guisa: el can Brian será el encargado de protagonizar los niveles de sigilo, algo lastrados por su monotonía y su cámara algo deficiente, aunque la capacidad camaleónica del chucho es simpática. Los niveles del patriarca Peter son puro beat'em up para que disfrute cosa fina dando leña al hombre-pollo y otros sátrapas. Unos combos algo complicados y ataques especiales contundentes son sus "must". En cuanto a las fases de Stevie, plataformeras ellas, nos dan la oportunidad de disfrutar de las estupendas localizaciones, que engloban toda la ciudad de Quahog (que no es Springfield pero bueno). En definitiva, un producto de sencillo manejo y dificultad moderadísima que los fans más comprensivos recibirán con agrado y frescura, pero que pide a gritos una tuning profundo para su secuela. Crucemos los dedos.

Ficha Técnica

Compañía
Take Two

Género
Acción/ Aventura

Lanzamiento
Enero

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.2kgames.com/familyguy

Valoración

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6



El humor pasado de rosca de la serie rezuma en todo el juego.

Lindo bebito

Está claro que la estrella del cotarro es el cabeza-melón Stewie. Suyos son los mejores momentos del juego, los mejores escenarios y hasta las mejores armas. Sobre todo, la pistola de rayos que irá mejorando ostensiblemente según avancemos en el juego. Aparte, también disfrutaremos de una segunda pistola ocasional y un gancho y unos globos para que se sienta un mini-James Bond. Por cierto, también tendremos minijuegos variados y divertidos, como un concurso de flatulencias o un baile con gachises de bandera. En su línea.



MEGACONSOLAS

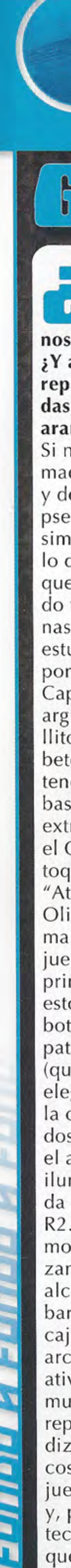
NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD Y LLÉVATE UNO DE LOS MAGNÍFICOS REGALOS QUE TE OFRECEMOS.

SOLAMENTE TIENES QUE ENVIAR UN **SMS AL 7210**
con la palabra **BIONICLE**, Y ENTRARÁS EN EL SORTEO DE:

- 15 JUEGOS BIONICLE HEROES PS2
- 15 LLAVEROS CON LUZ BIONICLE
- 1 FORTALEZA PIRAKA

T games · LEGO · PROEIN www.proein.com

Coste del sms 0'90¤ + IVA. · Concurso válido hasta 15/03/07. · Válido para cualquier marca o modelo de móvil. · Los ganadores serán avisados telefónicamente.
En colaboración con PROEIN con motivo del lanzamiento de la nueva versión para Nintendo DS. Juego también está disponible para PS2, GBA, PC y 360



PS2

GOD HAND



¿Qué se le pide a un reloj? Que dé la hora. ¿Y a un panadero? Que nos dé la pistola y las vueltas. ¿Y a un beat'em up? Pues que reparta hondonadas de patadas, bofetadas, mordiscos y arañazos hasta el apuntador. Si no, se puede predecir la llamada "perversión del género" y devenir en un engendro pseudo rolero, patatero o de simulación callejera. Algo en lo que, de momento, parece que no va a caer este estupendo título, surgido de las buenas mañanas de Clover Studio, estudio afiliado a Capcom responsable del también fetén Capcom. Desde luego, el argumento planteado es sencillito: tú, desconocido mozalbete que atiende por Gene, tendrás que impartir justicia a base de hematomas en un extraño pueblo ambientado en el Oeste (aunque con cierto toque apocalíptico en plan "Atolladero"), junto a tu amiga Olivia, que tampoco es manca. El algodón y este juego no engañan: desde el principio habrá que repartir estopa a tutiplén, con un botón de puñetazo, otro de patadas, múltiples combos (que, por cierto, podremos elegir al principio del juego a la carta en un curioso editor) y dos movimientos especiales: el ataque ruleta con R1 y el iluminador Mano de Dios que da nombre al juego pulsando R2.Además, también podremos redondear la faena utilizando los objetos a nuestro alcance, tales como vigas, barras de metal, barriles, cajas... Muy en la línea de los arcades de las máquinas recreativas, vamos. Unos gráficos muy apañados aunque a veces repetitivos, una música pegadiza y cantidad de extras y trucos desbloqueables definen un juego directo a la mandíbula y, por tanto, francamente apetecible. Que no siempre hay que andarse por las ramas y las frondosidades.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Acción/ Aventura

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.capcom.com

Risas y cates

▶ Una de las características primordiales de «God Hand» es su soterrado humor, que se pone de manifiesto en todos los pasos de nuestro héroe. Por ejemplo, la forma de humillar a los rivales más débiles (incluso poniéndoles en órbita estratosférica), recoger las cerezas y fresas que caen con cada mandoble, observar el curioso "decorado" de algunos escenarios (calendarios de chicas en topless) o, en fin, algunos jefes finales tan "feroces" como unos "muchachotes" con plumas y tangas que harían palidecer de alipori a Village People. Ver para creer.

PS2

ALPINE SKI RACING

Antiguamente el esquí era un deporte reservado para la gente bien. Hoy en día se ha democratizado, y cualquiera tiene la oportunidad partirse la crisma tirándose por una ladera nevada.

Pero claro, no es lo mismo subirse un fin de semana a Navacerrada a echarse unas risas que competir como un profesional, y esa es la oportunidad que nos da «Alpine Ski Racing 2007», un videojuego basado en la Copa del Mundo del Esquí Alpino. El grupo Jowood ha optado por combinar las franquicias «Ski Racing» y «Ski Alpine» en un solo proyecto, con unos resultados más que interesantes. El desafío se compone de 38 pruebas, divididas en los habituales descensos, slaloms, gigantes... ¡si estás buscando emociones tranquilo, que te la vas a pegar unas cuantas veces! Estas pruebas se repartirán por 16 localizaciones distintas. El mayor reto del juego será abrirte paso en tu carrera, hasta lograr la oportunidad de competir con figurones de la talla de Hermann Maier y Bode Millar. Lo que nadie le puede negar a este juego es un magnífico aspecto gráfico, con unos escenarios muy cuidados y excelentes texturas. El movimiento de los esquiadores es además muy realista y fluido, lo que da como resultado una estimable jugabilidad. Eso sí, a veces la dificultad se nos atragantará, así que tómatelo con calma y escoge un nivel que te permita ir mejorando tus habilidades. El aspecto sonoro tampoco se ha descuidado, incluyéndose cientos de comentarios realizados por especialistas del deporte blanco que proporcionan a las pruebas una perfecta ambientación. Aunque no aparecen muchos juegos de esquí últimamente, la verdad es que lo tendrían difícil para superar las prestaciones de Ski Alpine Racing 2007. Muy recomendado, sobre todo si eres seguidor de este deporte.



Personalización máxima

▸Al igual que en otros títulos deportivos, tendrás la oportunidad de crear tu propio personaje y empezar tu carrera siendo un don nadie, para intentar llegar a lo más alto y enfrentarte a los números uno (o seguir siendo un don nadie). Claro que si el reto te parece demasiado difícil puedes empezar directamente como Maier o Millar. En cualquiera de los dos casos, tendrás a tu disposición tres ligas distintas: Júnior, Amateur y Profesional, así como tres niveles de dificultad. Por supuesto, contarás también con las habituales opciones multijugador. ¡Tienes nieve para rato!

Ficha técnica

Compañía
Jowood

Género
Deporte

Lanzamiento
Enero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.alpineskiracing2007.com

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■□□□

PSP

CHILLI CON CARNAGE

De los creadores de «Total Overdose» nos llega la nueva versión para PSP. O lo que es lo mismo acción desenfrenada a la mexicana... ¡cuate, aquí hay tomatee!

Hace unos cuantos meses llegaba a nuestras manos «Total Overdose», un atípico shooter en tercera persona que mezclaba elementos de juegos como «Max Payne» con un particular estilo del humor (¿alguien puede olvidar a los pollos explosivos?), que le hacían prácticamente único. «Chili Con Carnage», a pesar de ser un desarrollo independiente del título anterior, comparte protagonista y estilo de juego con aquél. Se trata de un proyecto exclusivo para PSP, que pretende sacar las virtudes del juego portátil a flote en esta versión. Como Ramiro Cruz, nuestro deber será vengar a nuestro padre, un policía a punto de retirarse asesinado el día de su cumpleaños cuando estaba cerca de cerrar con éxito un caso de narcotráfico. Si no fuera porque estamos en México, parecería la típica historia del teniente Murtaugh en Arma Letal. Pero los tópicos se acaban ahí, ya que Chili tiene elementos para destacar por méritos propios. El planteamiento es el siguiente: matar a todo bicho viviente, pero utilizando métodos cuando menos hilarantes. Además de poder recurrir al tiempo bala y acribillar a los adversarios con ídem, para aumentar la puntuación tendremos que convertir cada tiroteo en una coreografía de combos, ya que si repetimos

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■□□□

Originalidad ■■■■□□

Mueve esa pistola, vaquero

▶ Para triunfar en «CCC» (iniciales del juego, no los cursos), lo importante es dominar los combos de tiros. De esta manera, los movimientos se dividen en varias categorías según su naturaleza, desde "Movimientos Picantes" (con armas, disparando a la cabeza por ejemplo), "Evasiones" (huir, pero con estilo) o "Movimientos locos". Estos últimos son lo que dice el nombre: auténticas locuras, como invocar a un luchador de wrestling mexicano, para que acabe con los pendejos de nuestros enemigos. Sólo podremos llevar un movimiento de este tipo, pero podremos elegirlo en determinados momentos. También podremos manejar vehículos y dirigirlos ofensivamente contra los adversarios, como si de un especialista en una película de acción se tratase.



Uno de los capos mafiosos está protegido por esta particular patrulla de mujeres, híbrido entre amazonas y cyberwoman.





Ficha Técnica

Compañía
Eidos

Género
Acción

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.chiliconcarnagegame.com/

Orgullo latino

▶ Los videojuegos con protagonistas latinos rodeados de armas de fuego tienen pinta de crear un subgénero propio. Ramiro Cruz, protagonista de «Chili Con Carnage» y «Total Overdose», es un cachondo cazarecompensas que en su última aventura se ve envuelto en una historia de venganza al más puro estilo mexicano. Hace no mucho aparecía también Rico Rodríguez, un agente de la CIA que trataba de poner el orden en la isla de San Esperito, con el título desafiante de la gravedad «Just Cause». Sólo queda que Robert Rodríguez se anime un poco para vender sus derechos de Desperado... ¿y quién sabe? Puede que Antonio Banderas sea el próximo.



una manera de matar se verá reflejado negativamente en la valoración.

Gran apartado técnico

Técnicamente estamos ante un título notable, heredero como decíamos de Max Payne en efectos gráficos si bien es diametralmente opuesto en el tratamiento del color. Aquí lo que se lleva son los colores y calores agobiantes de viveza, que unidos al constante movimiento de cámara crean un peculiar estilo. Las explosiones o impactos de nuestras balas destacan especialmente por su buena ejecución, así como la sólida respuesta del controlador analógico. El esfuerzo puesto en el diseño de escenarios cambia radicalmente el concepto de Total Overdose, ya que están específicamente pensados para limitar los movimientos y maximizar los combos, que después de todo son la vidilla del título. Además, en el apartado musical encontramos gran cantidad de temas de artistas mexicanos (como no podía ser de otra forma), desde la mítica cucaracha a temas mucho más modernos a manos de los conocidos Molotov. El planteamiento de este título hace de cualquier partida a Chili Con Carnage sea una gratificante experiencia, sobre todo teniendo en cuenta que son fases vertiginosas. Se ha conseguido trasladar el espíritu de los juegos de acción, tipo Devil May Cry, a la forma rápida que deberían ser todos los juegos para Portátil. Cuenta con la calidad suficiente para afrontarlo de dos maneras: jugando a ratos cortos mientras nos movemos o bien picarse una tarde entera para conseguir la mayor puntuación. Y es que el espectáculo de este UMD es su adictiva jugabilidad, bien acompañada por unos apartados técnicos y ese regustillo a guindillas.

Guía de juego



Quizá la forma de jugar que más se parezca a la que tiene este título sea (además de «Total Overdose») la de 10.000 Bullets, una "japonesa-da-matrix" del año 2005 para PlayStation 2 que compartía el gusto por el derroche de munición. Aquí la munición es tema secundario, lo importante es conseguir concatenar muertes a cámara lenta. Abusa sin problema de este poder de ralentización, y prueba a cambiar de ritmo u orientación, que para algo tiene casi 300 movimientos a su disposición. El medidor de



combos se irá rellenando según vayamos eliminando gringos, y al llenarse tendremos temporalmente nuevas habilidades. Por cada 5 muertes que consigas mientras el medidor esté lleno, más puntos y más características serán desbloqueados. Por otro lado, si es a ti a quien coge la muerte, uno de los movimientos especiales permite retroceder 15 segundos en el tiempo para evitar la expiración. O, si eres muy orgulloso, mejorar tu puntuación. Entre los Movimientos Locos, es mejor optar por los prácticos en las primeras partidas y dejar los graciosos para una ocasión más distendida. ¿Qué prefieres: eliminar a todos los miembros de una banda discrepante con tu dilema de un espectacular combo giratorio con un botón... o lanzarles una piñata para distraerles?

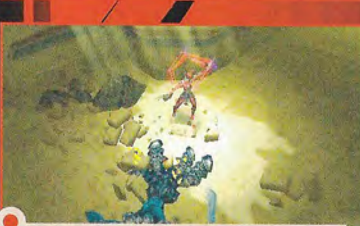
PSP

DUNGEON SIEGE
THRONE OF AGONY

En Aranna, tres desconocidos se ven atraídos inexorablemente hacia el norte. Y no van allí para estar más fresquitos. Ellos lo ignoran, pero sus viajes personales los arrastrarán hacia una guerra donde se desvelarán enigmas como la verdadera naturaleza de la raza de los agallanos (que seguro que te quitaban el sueño hace tiempo). Es decir, que una vez más vas a tener que matar mogollón de monstruos a base de mandobles, flechazos y magias. Tras su éxito en PC, la saga «Dungeon Siege» llega a la PSP con este «Throne of Agony», que presenta una mecánica realmente sencilla: deberás explorar amplias fases tridimensionales eliminando a los enemigos con un botón de ataque y otro de ataque especial. Tan sólo tendrás que pulsar machaconamente para acabar con el bicho de turno. Por supuesto, habrá que realizar la habitual gestión de inventario e ir equipándote con el material más adecuado. Para complementar tus habilidades (básicamente, fuerza o magia) podrás escoger al principio del juego un esbirro que te cubra en la batalla, al cual podrás ir mejorando y personalizando mediante un sistema de puntos. Incluso podrás reclutar nuevos esbirros a medida que avance la aventura, escogiendo al que más te convenga según la situación. Los enemigos con los que lucharás son blandillos por lo general, menos los jefes finales, que darán más guerra. Técnicamente el juego es más que correcto, con unos gráficos muy trabajados y una banda sonora que, pese a ser algo repetitiva, recuerda a la de cualquier película de Hollywood. Las opciones multijugador suponen un gran aliciente, ya que un amigo podrá ayudarte en cualquier momento a completar las fases. En definitiva, si te gusta la acción tipo «Diablo», no encontrarás una opción mejor en PSP.







Magia y estrategia se traslada del PC a la portátil de Sony.

Ficha Técnica

Compañía
2k Games

Género
Acción/Rol

Lanzamiento
Enero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.2kgames.com/throneofagony

Los tres amigos

▶ Mogrim es un enorme medio-gigante cuya cualidad principal es la fuerza bruta; pocas bromas con él. Le encanta manejar armas pesadas y posee un ataque giratorio que hace bastante pupita. Allistair es un mago de batalla de la Décima Legión (casi nada), que ha desertado para ir en busca de su amor. Aunque es capaz de manejar armas, su principal habilidad es la magia de combate. Serin es una elfa de las sombras que, a pesar de ser ciega, reparte estopa sin problema con sus armas dobles. Es el personaje más rápido del juego y además posee la capacidad de teletransportarse junto a los enemigos. Cada uno de estos tres héroes tendrá distintos esbirros de apoyo para escoger al principio del juego.

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

PSP

EVERY EXTEND EXTRA

Marchando otro puzzle endiablado, ensimismado y encofrado con el único objetivo de dejarnos el coco como una coctelera y los nervios a flor de piel. Que de eso es de lo que se trata, ¿no? El caso es que este «EEE» viene a unirse a la fiebre de títulos portátiles como «Lumines» para PSP o «Actionloop» para DS, aunque aquí los tiros van por otros derroteros. Por algo el gurú Mizuguchi lo ha calificado como "shooter musical psicodélico", quedándose tan pancho. Aunque no le falta razón al hombre porque este divertimento es tan extravagante como enganchador, sobre todo por su dificultad in crescendo: al principio parece coser y cantar controlar la estrella 3D en un descenso a tumba abierta por el que tendremos que hacer estallar a cientos de enemigos con las más diversas formas (serpientes, insectos, chiribitas o hasta cerdos o pterodáctilos) a base de combos y así obtener diversas vidas. Pero la cosa empieza a complicarse viendo cómo se eliminan a los bichos, a base de ondas expansivas y reacciones en cadena. Y no digamos cuando comprobamos que los objetos destruidos a nuestro paso pueden ser de diversos colores (blanco, verde, morados o marrones, aparte de cubos especiales con retardo) cuyas características pueden ocasionar temibles colisiones que nos penalizarán fatalmente. Eso, aparte de la presencia de enemigos finales con múltiples formaciones, o hasta jefes extra con cientos de cubitos hermanados que, literalmente, nos pueden volver tarumbas. Para añadir más leña al fuego, tendremos numerosos modos de juego, entre los que destaca el individual (con sus variaciones arcade, caravan, boss y original), con sus subsiguientes niveles de dificultad, sus ránkings y hasta la repetición de las mejores jugadas. En fin, espectáculo de muchos quilates y decibelios.

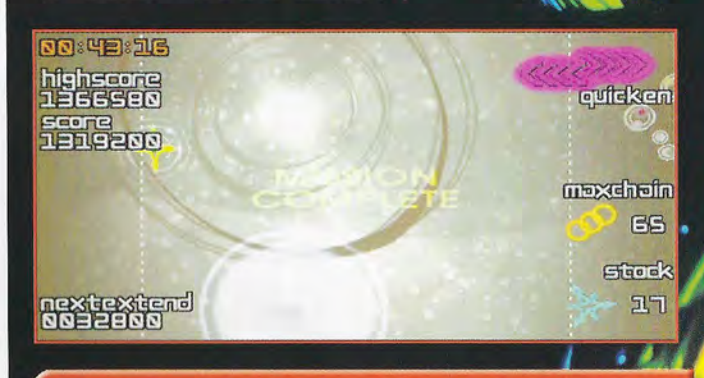






Shooter musical psicodélico es la mejor definición para este puzzlero título.





Extendiéndose al máximo

▸ Ya se sabe que el gran Mizuguchi, donde pone el ojo pone la bala. Que se lo pregunten a los sencillos estudiantes que crearon hace tiempo un juego llamado "Every Extended" Ahora, tras probarlo en territorio PC, explota literalmente en PSP, donde aprovecha al máximo sus capacidades. Por ejemplo, los modos multijugadores, también de traca y muy originales y adictivos, sobre todo el cooperativo para dos contendientes o el sharing. O el control sencillo e intuitivo, donde sólo utilizaremos los botones R y X junto al stick analógico o las teclas de dirección. O, por supuesto, su colorido y exuberancia gráfica estilo "Rez". Un lujito.

Ficha Técnica

Compañía
Buena Vista Games

Género
Puzzle

Lanzamiento
Enero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.everyextendextrathegame.com

Valoración

Gráficos ■■■■■□

Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■■□□

Originalidad ■■■■□□

PSP

ONLINE CHESS KINGDOMS

Si hay un tipo de entretenimiento atemporal e imposible de cambiar en su forma de jugar desde su concepción, ése es el ajedrez. Konami se atreve, sin embargo, a darle un soplo de aire fresco a los típicos "simuladores" de este juego (normalmente con la cara de algún ajedrecista famoso metida en la carátula) incluyendo nuevas formas de estrategia ajenas que complementan a las ancestrales reglas. En «Online Chess Kingdoms», contamos con la curiosa incorporación de un modo Historia, en el que tras conocer un universo habitado por 5 razas en conflicto (magos, seres acuáticos, cibernéticos, espíritus de la naturaleza y sirvientes del caos) tendremos que seleccionar uno de los bandos para combatir al resto. Esto se hace no sólo sobre los tradicionales tableros de 8 por 8 con las reglas clásicas, sino que tendremos que movernos sobre un mapa para conquistar ciudades, reclutar nuevos ejércitos y defender nuestro territorio. Por supuesto, los combates se disputan de la forma por todos conocida. La peculiaridad más llamativa es la original concepción de los gráficos, tridimensionales y con una estética gótica y oscura, que tienen animaciones diferentes para los distintos movimientos de desplazamiento, captura o pérdida. Una música orquestal y unos cuantos vídeos renderizados le dan el toque épico a los duelos, y mediante pantallas estáticas veremos el discurrir de los acontecimientos posteriores a los enfrentamientos. Las piezas también son distintas, con bastante vidilla, aunque nada que vaya a pasar a la historia técnica de PSP. Sin embargo, nadie puede negar el atractivo de echar una pensada en la versátil consola de Sony, que sin ofrecer una gran variedad de modos de juego (básicamente: modo Historia y Batalla rápida) sí incluye algunas novedades interesantes en el planteamiento de las batallas. Y aunque el ajedrez se vista de seda, en ajedrez se queda.

Ficha Técnica

Compañía
Konami

Género
Estrategia

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.es.games.konami-europe.com







Jugar al ajedrez es introducirse en un increíble campo de batalla.



Juego de reyes a través de internet

El prefijo "Online" es una referencia clara a otra de las novedades significativas de este título. El juego utiliza los modos "Ad Hoc" e "Infraestructura" de la PSP para facilitar los torneos a través de Internet, y los jugadores pueden participar en un enfrentamiento único o en un torneo online donde se seguirán las estadísticas de los mejores jugadores del mundo. Por supuesto, existe la posibilidad de hacer lo mismo con una sola consola con el engorro de estar pasándose el cacharrito o bien a través de red inalámbrica. Por suerte, sólo es necesario un juego para hacerlo en Wi-Fi LAN. Y es que con las pocas variaciones que su naturaleza le permite, «Online Chess Kingdoms» quedaría cojo sin esta opción.

Valoración

Gráficos
■■■□□□

Jugabilidad
■■■□□□

Sonido/FX
■■□□□□

Originalidad
■■■□□□

PSP

SHINOBIDO

Lleva al afilador tu katana de los domingos porque ya estaba tardando la conversión de una de las franquicias más "culoinquietas" de los últimos meses. Y es que Goh el Cuervo y su tropa ya han pasado por móviles, por pack de expansión y, sobre todo, por la PS2. Precisamente tal versión es la que calca este salto con red a los dominios de la PSP, aunque también mira con un ojo goloso a «Tenchu», que por algo sus desarrolladores son los que se ocuparon de las dos primeras entregas de las aventuras de Rikimaru. Así, nos encontramos con una estructura muy parecida a la ya conocida de la "negra" de Sony: misiones a tutiplén (unas 80) de corta duración y objetivo concretísimo (aniquilar a un personaje, secuestro, porte, cargarse algún clan rebelde...). Una de las características sobresalientes de la aventura es su multiplicidad de personajes, hasta 36, todos jugables y rejugables y que aportan nuevos parámetros y argumentos al título. Además, los modos también son para dar y tomar, desde el mentado Historia hasta Multijugador y, cómo no, el modo Misión individual, aunque éste solo puede ser disfrutado si previamente tenemos niveles del editor de la versión de PS2 para descargar aquí. Otro de los aciertos cuantitativos es la variedad de armamento con que nos encontraremos, desde bombas de humo a comida envenenada, sin olvidar el carismático garfio. En cuanto al manejo, la suavidad y el factor práctico serán los factores determinantes, algo que también se repite en el apartado gráfico, a pesar de que la cámara nos puede dar algún susto. En definitiva, una buena combinación de sigilo y acción marcial que demuestra que este cuervo tiene casi tan buen croar como el de Poe. Aunque la sombra de «Tenchu» es alargada...



Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Acción/ Aventura

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
wwwyourpsp.com

Elige tu propia aventura

Uno de los aciertos del juego es, sin duda, su enorme y jugosa rejugabilidad. Esto es, ir ampliando los horizontes del argumento y las misiones según vayamos desbloqueando personajes y, por ende, jugando con ellos y descubriendo nuevos recovecos. Así, si controlamos a un ninja sigiloso o a un ex luchador de sumo, los retos y los métodos con los que nos encontraremos cambiarán radicalmente. Porque no sólo tomaremos el papel de los buenos, sino también de los villanos. Que, como siempre, tienen más miga.

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■□□□

Originalidad ■■■□□□

PSP

SEGA MEGADRIVE COLLECTION

De clásico a clásico y tiro porque me toca. Si unas páginas más atrás (al fondo a la derecha, que hay sitio) reseñábamos el encomiable trabajo de Digital Eclipse con el segundo recopilatorio de Capcom (nada sorprendente, viendo su cum laude con la serie «Midway Arcade Treasures»), ahora volvemos a abrir la caja de los elogios con esta fetén antología de Sega. Concretamente, los tiempos heroicos de la Megadrive, aquellos maravillosos años en los que 16 bits bastaban para crear fenómenos como «Sonic», «Golden Axe» o «Altered Beast» (por cierto, magnífica idea la inclusión de su versióna arcade en el rincón de los extras). Esto es, un total de 27 títulos de muy alto nivel, a pesar (ay, siempre hay algún pesar) de que falten cracks como «Street of Rage» o «Gunstar Heroes». Pero siempre nos quedará la secuela. De momento, no es moco de pavo disfrutar de un pack de lujo.Véanse títulos como el fetén plataformas anti-Mario «Alex Kidd in the Enchanted Castle», el exitoso y friqui «Bonanza Bros», el tetrinómano «Columns», la delfinera trilogía de «Ecco» (incluyendo su versión infantil del 95), la mucho mejor triada de «Golden Axe» (incluyendo la tercera parte, que hasta ahora permanecía inédita fuera de Japón), la no menos memorable de «Phantasy Star» (concretamente, las partes II, III y la carísima IV), los inevitables Sonic y sucedáneos como el simpático «Ristar», el inolvidable helicóptero de «Super Thunder Blade», el pegador «Virtua Fighter 2», el rolero «Sword of Vermilion» la pareja de «Vectorman» que prácticamente fueron los últimos exitazos de la consola, junto al también presente «Comix Zone». En definitiva, un estupendo y fiel recorrido que, cómo no, incluye desbloqueables tales ciomo «Zaxxon», «Zektor» o «Future Spy». Grande, grande.



Ficha Técnica

Compañía
SEGA

Género
Arcade

Lanzamiento
Enero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.sega-europe.com/es/

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■■□□

Al rescate de rarezas

► **Una de las funciones de estos recopilatorios es la de rescatar samaritanamente algunos juegos que, por "hache" o por "be", quedaron condenados al sueño de los justos. Por ejemplo, «Decap Atack», un divertidísimo plataformas protagonizado por una momia zombi. O «Flicky», diseñado por uno de los creadores de Sonic y que sentó las bases arcade de la Megadrive. Y qué decir de «Kid Chamaleon», un plataformas santo y seña de la casa hasta que apareció el inefable erizo azul. Ah, qué tiempos.**

PSP

BOMBERMAN



Hudson Soft. es una de las empresas más longevas del sector videojuegos, y quizá su título más legendario sea «Bomberman». Tras más de dos décadas haciendo saltar por los aires el aburrimiento, el héroe dinamitero llega a PSP con la misma mecánica que le hizo famoso. Esto es: atravesar diferentes laberintos perpendiculares dejando bombas temporizadas para reventar obstáculos y enemigos. En el debut del héroe lanza petardos para la portátil de Sony, el entrañable cabezón deberá enfrentarse a una amenazante sombra que se cierne sobre su planeta natal. El súbito ataque de misteriosos robots ha lavado el cerebro a los habitantes de los astros vecinos, creando el caos. Ahora «Bomberman» debe embarcarse en una aventura intergaláctica para detener esta amenaza y salvar su planeta a lo largo de 10 fases. Las variaciones en el sistema de juego irán aumentando con nuevos potenciadores, tipo bombas más poderosas, y nuevos obstáculos, como trampas en el suelo. En un tiempo limitado tendremos que limpiar el escenario de oponentes y por supuesto encontrar la salida, que no siempre está a la vista. A la vista sí queda un buen trabajo técnico, que sin alardes de ningún tipo logra cautivar por su simpatía. Se trata de gráficos que si destacan por algo es por su acertada concepción y diseño, que invitan a la risa y buen rollo. Colores y efectos sencillos acompañados de curiosos sonidos y pegadizas melodías. «Bomberman» atesora una gran tradición a sus espaldas, cumpliendo sobradamente las expectativas que prometía: diversión y simpatía. Es cierto que no hay mucha originalidad, pero es una de esas conversiones que sacan el partido perfecto a la concepción del juego portátil, en el que te puedes echar una partida rápida o bien tirarte las horas que aguante la batería detonando bombitas. Una buena opción ante la inminencia de las Fallas en Valencia.

Ficha Técnica

Compañía
Konami

Género
Arcade

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.es.games.konami-europe.com

Este juego es la bomba

Bomberman brinda una clásica selección de personajes y escenarios en 3D, aunque limitado en sus escasos modos. En 'Normal', los jugadores tendrán que atravesar individualmente 100 niveles, con nuevos objetos para ser utilizados estratégicamente. 'Classic' es el modo habitual de juego que incluye más de 50 niveles pero prácticamente iguales a la hora de jugarlos. Y... ¿qué sería de Bomberman sin la participación de varios jugadores? En multijugador, hasta 4 participantes pueden luchar por la supervivencia en diferentes modos personalizables en las reglas, tanto inalámbricamente como utilizando el sistema ad hoc. Además, el sistema cooperativo inalámbrico incluido permite compartir a cuatro participantes el juego con un solo UMD. Todo un acierto.

Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	2/6
Originalidad	2/6

Wii

EXCITE TRUCK

La conducción en estado puro se ha apoderado de tu Wii. Pon cara de velocidad, despéinate un poco, ¡y ya estás listo para correr!

Pese a ser título de lanzamiento de Wii en el continente americano, Nintendo ha querido retrasar a conciencia algunos juegos en Europa para no darnos un atracón navideño y pasar un comienzo de 2007 carente de buenos lanzamientos. Así, «Wario Ware» llegaba el mes pasado y ahora le toca al turno a «Excite Truck». Nintendo sustituye las motocicletas del clásico «ExciteBike» para NES –con posterior versión en Nintendo 64- por coches todoterreno que pese a pesar cientos de kilos, se mueven en el aire más que Tony Hawk. Lejos de los juegos que intentan simular la conducción de forma realista, «Excite Truck» nos lleva al otro lado de la balanza, con un estilo puramente arcade y donde la diversión y la velocidad priman sobre nuestra pericia al volante. Basta con girar el Wiimote noventa grados y listo, ¡a correr! Las carreras tienen lugar en terrenos escarpados, llenos de rampas y cuestas que propician saltos estratosféricos. En el aire podemos mover el vehículo a nuestro antojo y se nos premiará en forma de turbo si caemos sobre las cuatro ruedas, e incluso si conseguimos hacerlo encima de un oponente. Porque ese es uno de los grandes alicientes del

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

Ponme una de Los Panchos

▶ Excite Truck es el primer título de Wii que permite elegir una tracklist para jugar con la música que te de la gana. Bisbal, Marylin Manson, U2 o Camarón. Tú eres el DJ. Elige hasta cien canciones de tu ordenador, pásalas a una tarjeta SD e insértala en tu Wii. Desde el menú puedes activar esta opción, y correr al ritmo de la música que más te apetezca. Pese a no poder jugar mucho con la lista y sólo elegir una reproducción continua o aleatoria, resulta un añadido muy de agradecer y todo un detalle por parte de los desarrolladores. Ya no tienes excusas para poder conducir tu todoterreno escuchando tu grupo de música preferido.



Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Conducción

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.nintendo-europe.com

Topografía en tiempo real

▶ En distintos puntos estratégicos de todo el recorrido encontramos varios signos de exclamación. Si los cruzamos con el coche, veremos como frente a nuestros ojos el escenario cambia de forma, aparecen rampas en zonas lisas, terrenos escarpados se allanan y atajos escondidos se vuelven accesibles facilitando la victoria. También aparecen o desaparecen lagos y árboles que podrían ralentizar el coche o conseguimos desprendimientos o avalanchas que se llevan por delante a los demás corredores. Además de ser visualmente atractivo y no reducir en ningún momento algún tipo de ralentización, aumenta considerablemente la rejugabilidad del título para poder desbloquear todos los cambios y abrir nuevas posibilidades en cada carrera o lograr una victoria inesperada en el último momento.

juego: su frenetismo. El habitual velocímetro se ha sustituido por un marcado que controla la temperatura del motor. Con un golpe de mando hacia delante, activamos el turbo del coche en cuestión y la temperatura comenzará a subir. Si no prestamos atención, el medidor alcanzará su máxima temperatura y tardará en reducir varios grados, pero si lo usamos inteligentemente resulta un elemento muy estratégico para ganar la carrera por encima del bien o del mal. Comparte ese espíritu de juegos como «Mario Kart» que en apenas dos curvas podemos pasar del primero al cuarto lugar, y al contrario, tras varias vueltas en la cola, un buen uso de los nitros y un par de atajos pueden alzarnos en primer lugar.

Paisajes peligrosos

Los distintos parajes –montañas, laderas nevadas, incluso recreaciones como la Gran Muralla China- esconden infinidad de elementos en los que acabar empotrados. El motor de deformaciones de los coches es discreto, pero acorde con las líneas generales del juego. Igualmente podemos golpear a nuestros rivales hasta destrozar su coche o empujarlos hasta una roca o saliente para dejarlo destrozado y ganar ventaja. Gráficamente resulta sólido y atractivo, aunque se nota que es un título de lanzamiento y esperamos que Wii demuestre que es capaz de más. La tasa de frames es constante y sobre todo la sensación de velocidad, pilar del juego, está muy lograda. Se echa de menos la posibilidad de juego online o un editor de circuitos. Pero más allá de esto, resulta una compra muy interesante, frenética y divertida. Pon a punto tu Wii. Llega «Excite Truck».



Guía de juego



Como todo juego de Wii que se precie, debemos superar la toma de contacto y los primeros minutos para hacernos con el mando. Como todos los juegos de conducción aparecidos hasta el momento, jugamos con el mando girado, en su disposición clásica parecida al mando de NES. Pulsando el botón 2 aceleramos, y el 1 actúa de freno. Inclinando el mando hacia los lados hacemos girar el coche, y tardaremos algunas carreras en hacerlo correctamente y lograr devolverlo tras cada giro a la posición neutra y no andar de un lado para otro de la pista. Si sufrimos alguna colisión, debemos pulsar rápidamente el botón 2 unas cuantas veces para volver a correr. Durante el salto podemos ejecutar piruetas, aunque algo limitadas. Un golpe de mando y el coche hará un giro de 360°. Diversos power-ups hacen que el vehículo vaya a toda velocidad o sea mucho más resistente, pudiendo arrasar con todo lo que se nos ponga por delante. Podemos competir contra un amigo a pantalla partida en todos los circuitos desbloqueados, pero será un cara a cara, pues no podemos correr contra demás pilotos. Esperamos que esto se solucione en una más que posible secuela.



Wii

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Como ya sabemos, no solo Leo y Matt son los únicos agentes dobles "infiltrados" más chulos que un ocho de la temporada. También nuestro amigo Fisher, Sam Fisher, se apunta al bombardeo, como bien sabemos. Y es que en esta ocasión, tendrá que aplacar los ánimos de un grupillo de media docena de terroristas mediante una táctica no demasiado original (las cosas como son): unirse a ellos "de estrangis" y neutralizarlos desde su núcleo. A pesar de ello, que nadie piense que esta nueva correría es más de lo mismo. Para empezar, tendremos que darle una vuelta de tuerca a la clásica infiltración de la saga, ya que los malos tienen un enjambre de moscas detrás de la oreja y, de propina, nuestras acciones tendrán que ser calibradas y enhebradas muy cuidadosamente para no levantar sospechas en uno u otro bando. Una dualidad táctica que deviene en una tensión realmente recomendable, donde tendremos que exprimir nuestras tácticas de infiltración y espionaje en misiones por todo el mundo, de Asia a África. Por supuesto, lo más destacado de la versión Wii es el uso de sus mandos, sencillamente fabulosos y hasta soñados con el incremento en armamento y gadgets a nuestra disposición. Así que lo mejor será hacer acopio de tila y nervios de acero para poder llevar a cabo las misiones de rescate de rehenes, aniquilación de tropas enemigas o hasta hacer frente a las inclemencias del tiempo, desde tornados a inundaciones, pasando por tormentas de arena. Unos gráficos a la altura de sus mejores versiones anteriores y una jugabilidad sin precedentes (y con un manejo sencillo y directo) definen un título que, como se esperaba, adquiere una nueva y fascinante dimensión en la consola de Nintendo. Esto es lo que se llama un espía sin fronteras, señor, sí señor.

La expansión de Tío Sam



Como no podía ser menos, los tentáculos de Fisher no podrían quedarse limitados por los "nunchakus" de la Wii. Tanto es así que ya está a punto de caramelo la versión para PS3, que presenta novedades tan jugosas como dos nuevos mapas multijugadores con escenarios inéditos, nuevos retos cooperativos y hasta una chica espía como fichaje estelar. Eso, aparte de lo que se supone como el valor a los soldados: un sensor de movimientos fetén y un rediseño gráfico para aprovechar las cualidades de la "bestia".





Ficha Técnica

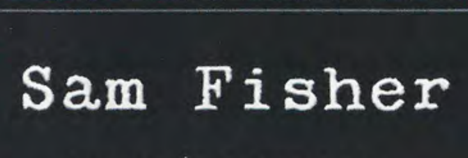
Compañía
Ubisoft

Género
Acción

Lanzamiento
Diciembre

Dirigido a
+ 18 años

Ciberconta
www.splinter-cell.com/



Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□









¡¡SORTEO EXCLUSIVO!!



Os ofrecemos la posibilidad de conseguir 1 de las 5 piezas de coleccionista exclusivas de Link montado en su yegua Epona.

Para ello, solamente nos tienes que enviar un **SMS al 7210** con la palabra **ZELDA**, seguido de un espacio y la respuesta a la pregunta que te planteamos:

¿CUAL ES EL NOMBRE DEL PRINCIPAL ENEMIGO DE LA SAGA DE ZELDA?

a. HEMANDONF

B. ARMAGEDONF

C. GANONDORF

(Ejemplo, ZELDA_A al 7210 si crees que el principal enemigo de Link es Hemandonf)

Coste del sms 0'90euros+IVA · Válido para cualquier modelo y marca de móvil.

Fin de la promoción : 15/03/06 · Los ganadores serán avisados telefónicamente.

NDS

MARIO SLAM BASKETBALL

Square-Enix se atreve con un juego deportivo para Nintendo DS y lo hace con la incansable presencia de Mario, Peach y compañía.

Bajo su apariencia rechoncha y aspecto físico descuidado, Mario siempre ha escondido a un gran deportista. Sus aportaciones han sido absolutamente dispares, desde los karts hasta el tenis profesional, pasando por golf, béisbol, fútbol… Una de las disciplinas que faltaba era el balocesto. Electronic Arts le permitió hacer un cameo en la versión de «NBA Street Vol. 3» para GameCube, pero no había protagonizado su propio videojuego.

Para su debut en Nintendo DS la compañía ha cedido el desarrollo a Square-Enix –sorprende ver en poco tiempo lo amigos que se han vuelto-. Si algo hay que reconocerle a la compañía tras juegos como «Final Fantasy» o «Dragon Quest» es que han creado el mejor motor gráfico en tres dimensiones para la portátil, y pronto lo podremos ver en primera persona en otros títulos como «Final Fantasy III» o «Dragon Quest: Monster: Jocker».

Mario en la cancha

Partiendo de la base de partidos callejeros de tres contra tres, lejos de las competiciones oficiales que ponen a diez jugadores en la cancha, «Mario Slam Basketball» reinventa la jugabilidad en el género. En lugar de ganar por puntos, toma elementos prestados tanto su vena más plataformera como de otras licencias deportivas, y sólo ganaremos el partido si tenemos más monedas que nuestro rival. La forma de



Mejor que un concurso de mates

▶ Ejecutar mates resulta tan efectivo como divertido. Pulsando con el stylus la pantalla en unos puntos determinados y el orden correcto realizaremos canastas especiales que recuerdan claramente a los súper-disparos de «Super Mario Strikers» de GameCube. Por ejemplo, con Mario tendremos que marcar cinco puntos que si los uniéramos con un lápiz dibujarían una M. A cada personaje le corresponde uno, siendo los más rápidos en pista –pero menos fuertes- los que requieran tocar menos puntos de la táctil y por tanto, menos tiempo para que el adversario tenga la posibilidad de robarnos la pelota. No será fácil que nos salga siempre, ni tampoco bloquear el tiro del rival. Eso sí, resulta un añadido de lo más interesante.

WIN





Mueve a tus jugadores según la táctica más adecuada.

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Deporte

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://marioslambasketball.nintendo.es/



Gráficamente es excelente, gracias a la gran representación poligonal de los personajes.



Si nuestro contrincante nos quita la pelota perderemos gran cantidad de dinero.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□



Si el baloncesto es espectáculo, mucho más con Mario y compañía.

Cerrado al mundo

▶ Parece claro que tenemos entre manos un buen juego que nos hará pasar grandes ratos, pero con algunas carencias. Y la más incomprensible de ellas es la ausencia de modo online. Mario Slam Basketball es un título que por definición tendría que llevar el logo azulado de Nintendo WiFi Connection en la caja. Era algo que sabíamos hace tiempo, pues el juego salió a la venta a mediados del año pasado en Japón –tardando siete meses en llegar a Europa-. Si juegos como Mario Kart lo permiten entre cuatro personas desde hace más de un año, un cara a cara en un partido de baloncesto contra adversarios de todo el mundo habría convertido a este juego en un verdadero imprescindible.

conseguirlas es idéntica al original «Super Mario Bros»: golpeando los bloques amarillos con una interrogación. Sólo que aquí no tenemos que darles con la cabeza –sería curioso, no cabe duda- sino golpeándolos con el balón. Mientras ejecutamos el ataque, debemos ir golpeando estos bloques constantemente para sacarle todas las monedas posibles, siempre protegiendo la pelota, pues si nuestro contrincante nos la arrebata, no sólo se queda con la posesión sino que perderemos gran cantidad de monedas. Una canasta suma, además de lo acumulado, veinte monedas, y una especial, treinta. Se echa de menos un tiempo limitado de posesión, pues los ataques irán encaminados a mantener la pelota el mayor tiempo posible y conseguir canastas que superan con facilidad los cien puntos. Si le sumamos una curva de aprendizaje bastante elevada, los partidos, pese a ser divertidos, carecen de esa jugabilidad incansable propia de los juegos deportivos de Nintendo. Como ya comentábamos, gráficamente el resultado es excelente, mostrando a los seis jugadores en pantalla con una carga poligonal elevada, animaciones fluidas, y escenarios llenos de público bidimensional que van desde un el clásico parqué hasta césped, arena de playa o la clásica casa encantada.

«Mario Slam Basketball» saca gran partido a las posibilidades táctiles, basando el bote de la consola, pases y tiros en nuestra habilidad con el stylus. Original y arriesgado, la gran diversidad de comandos puede llevarnos en muchas ocasiones a realizar incorrectamente el movimiento deseado. Coged vuestra DS y demostrar que no hay Pau Gasol que se os resista.

Guía de juego



La complejidad inicial del control y la variedad de opciones de juegos obligan a pasar por un tutorial muy buen llevado e igualmente efectivo. Aprenderemos los movimientos básicos de control, ataque y defensa. Cualquier movimiento se apoya siempre en la táctil. El balón bota solo, pero para sacar las monedas de los bloques más rápidamente debemos golpear la pantalla con ritmo. Proteger la pelota es fundamental, y lo haremos dando con el stylus por detrás de nuestro personaje. Un trazo rápido hacia delante hará las veces de salto. Si tenemos la pelota en la mano, será un tiro, y si estamos defendiendo, un tapón. El pase se hace dibujando una línea en la dirección donde se encuentre nuestro compañero, siempre viendo que no haya ningún contrario de por medio para robar la pelota. Y si queremos hacer un tiro efectivo, mantenemos el stylus pegado unos segundos contra la táctil y listo. Además, cada personaje –contando con algunos secretos de la mano de Square- tiene unos atributos distintos: Donkey es fuerte pero lento, Yoshi tiene un gran salto, y Peach es realmente veloz. Tras un par de partidos de ensayo, superar las cien monedas debe ser cosa de coser y cantar.

TEXTOS: GABRIEL CARMONA

STAR FOX COMMAND



La serie «Star Fox» reaparece en Nintendo DS con un sólido título de combate entre naves espaciales con sus habituales personajes de siempre: Fox McCloud y su intrépida escuadrilla de pilotos. ¡Es hora de volver a surcar los cielos!

La serie «Star Fox» fue una auténtica revolución cuando apareció por primera vez en Super-Nintendo y, desde entonces, siempre ha sido recibida con entusiasmo por parte de los jugadores entendidos. Tras unos breves escarceos en el género de la aventura en GameCube, ahora vuelve a sus orígenes de escaramuzas aéreas en Nintendo DS con un título que aprovecha estupendamente las posibilidades de la consola y que aporta interesantes elementos tácticos al género. La historia de «Star Fox Command» comienza con una nueva amenaza alienígena que nuestro héroe debe combatir. A lo largo de la aventura, sus viejos compañeros (y algunos nuevos) se van reincorporando al equipo para echarle una mano en su misión. La historia es lineal, pero tras completar el juego por primera vez, se desbloquea la toma de decisiones entre misión y misión para darle un nuevo rumbo y obtener los finales alternativos. Es una historia interesante, en la mejor tradición de la "Space Opera", con momentos melodramáticos de gran emoción que la ponen por encima de la media de otros videojuegos al uso.

Batallas en los cielos

Las misiones constan de una serie de combates que están precedidos por una fase de planificación por turnos. Con el lápiz táctil trazas la ruta de las naves de los

Duelo a muerte

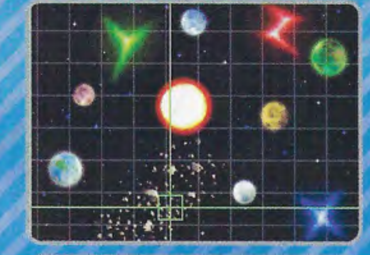
▸ El apartado multijugador es sencillo y directo, sin el apartado estratégico del modo historia, y consiste en batallas en las que el objetivo es derribar a los adversarios y hacerse con las estrellas que dejan al ser destruidos. Los jugadores reaparecen instantáneamente tras ser abatidos, de modo que gana el que más estrellas haya conseguido al final de la partida. 6 jugadores pueden jugar de modo local con una sola tarjeta, y las partidas en línea Wi-Fi para 4 jugadores incluyen un sistema de clasificación muy reñido.

Al límite

▶ Las batallas del modo historia no son particularmente difíciles, pero como tienen un límite de tiempo, pues tampoco te puedes dormir en los laureles. Sin embargo, el auténtico desafío está cuando te tienes que lanzar a perseguir un misil que amenaza con alcanzar a la nave de mando, ya que para ello tienes que demostrar tus dotes como piloto atravesando una serie de puntos de control y luego afinar bien la puntería. ¡Es un auténtico reto!



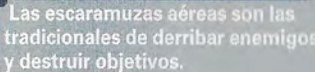










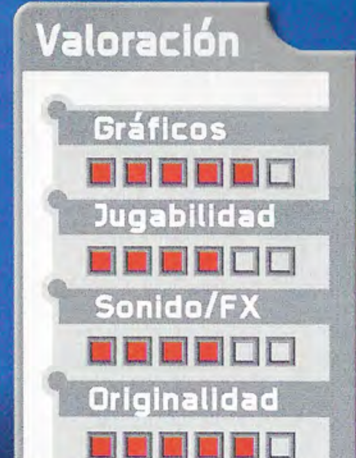

Las escaramuzas aéreas son las tradicionales de derribar enemigos y destruir objetivos.



pilotos para interceptar a los enemigos u obtener recursos. De hecho, es posible fallar la misión durante esta fase si las escuadrillas enemigas alcanzan y destruyen la nave insignia que debes proteger, así que tienes que andarte con ojo. En cuanto a las escaramuzas en el aire, pues resultan un tanto convencionales, simplemente vuelas por una zona abierta con total libertad combatiendo a los enemigos y destruyendo los objetivos indicados. Los enfrentamientos contra los jefes finales tienen chicha y fundamento, pero no cabe duda de que el desarrollo del resto de los combates se habría beneficiado de un diseño menos "aleatorio", por así decirlo.

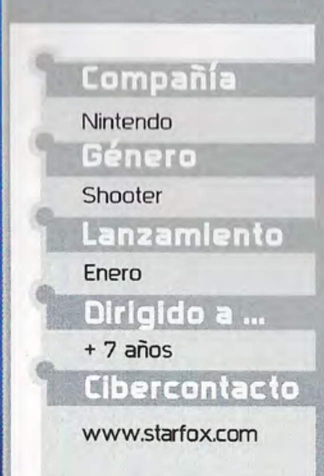
Vuelo táctil

Todo el sistema de control, salvo los disparos, depende de la pantalla táctil. Puedes girar, ganar o perder altura, lanzar bombas en puntos concretos del radar, realizar "loopings" y cambios de sentido, acelerar y frenar o efectuar un giro acrobático defensivo que también sirve para recoger objetos cercanos. El sistema es tremendamente intuitivo y ofrece un manejo excelente que nada tiene que envidiar a un sistema digital tradicional en cuanto a precisión. El motor gráfico en 3D es excelente, y el apartado sonoro destaca porque te permite grabar tu voz para aplicar el tono al parloteo ininteligible de los personajes. El resultado es un juego bonito y divertido que incluso impresiona con sus detalles técnicos y originales ideas. A poco que te interese la ciencia ficción o los combates entre naves espaciales, éste es un título para no perdérselo.



Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■■□



Compañía
Nintendo

Género
Shooter

Lanzamiento
Enero

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.starfox.com

Guía de juego



Sácale partido al sistema de fijación de blancos. Cuando fijas el blanco, el cursor tiene forma cuadrada. Pero si mantienes el cursor sobre el enemigo, se convierte en un diamante. Al soltar el botón, harás mucho más daño y los personajes capaces de fijar más de un blanco a la vez pueden tener un efecto totalmente devastador. Además, las fases en las que tienes que perseguir un misil es mejor hacerlas con pilotos capaces de fijar el blanco, ya que así es mucho más fácil destruir el objetivo.
Si abates a 100 enemigos, aparecen 10 monedas durante un breve periodo de tiempo. Cada moneda te otorga tiempo extra para la misión, pero si logras recogerlas todas, ganas una vida extra.
En la fase de planificación de la ruta, procura interceptar a tantos enemigos como puedas en un solo turno, es el mejor modo de proteger a la nave principal.
Las bombas son muy poderosas, ya que pueden destruir a muchos enemigos si las lanzas con tino. No dudes en usarlas si la ocasión es buena, porque se renuevan de una misión a otra. En cambio, los misiles pueden reservarse para cuando los necesites más adelante. Procura emplearlos solo cuando sea verdaderamente necesario.

NDS

CHILDREN OF MANA



Square Enix resucita una de sus series de rol más emblemáticas en Nintendo DS enfatizando en las innovadoras posibilidades del sistema. Entramos en el mundo de Illusia, un precioso y pacífico lugar donde habitan en armonía un gran número de razas. Desgraciadamente, un día todo cambia y los seres místicos adjudican el deber de salvar el planeta a un joven, "El Elegido". Así comienza esta nueva fábula donde la compañía nipona nos permite jugar desde la perspectiva de cuatro personajes completamente diferenciados. Cada uno posee sus propias habilidades y estadísticas, aunque todos mantienen a grandes rasgos la línea argumental. La jugabilidad de «Children of Mana» se mantiene fiel a las entregas anteriores: nos encontramos con un RPG con batallas en tiempo real donde deberemos acabar con los numerosos enemigos que asolan Illusia. Así, blandiendo nuestra espada o lanzando magia, deberemos ir mazmorra por mazmorra hasta llegar a un imponente gran enemigo que nos aguarda al final del nivel. La mecánica se repetirá hasta llegar a más de 20 horas de juego. Según vayamos avanzando aprenderemos nuevos conjuros, subiremos de nivel y podremos equiparnos armas y accesorios que afectarán positivamente a nuestros atributos, como viene siendo común en el género. Redondeando la oferta encontramos un modo multijugador para cuatro personas simultáneas, un apartado gráfico bidimensional con sprites bien definidos y unos fondos muy cuidados, y una banda sonora que rinde a un nivel altísimo. El multijugador es sólo local y no permite opciones online. Como nota de interés, podremos superar la propia historia del juego acompañados de un grupo de amigos o bien simplemente resolver pequeños puzzles ideados para la ocasión.

Según vallamos avanzando aprenderemos nuevos conjuros y podremos armarnos cada vez más.

Valoración

Gráficos
■■■□□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□

Grandes nombres del videojuego

«Children of Mana» cuenta con un notable equipo humano tras de sí. Para empezar, encontraremos algunas secuencias anime realmente trabajadas obra de Production I.G., estudio conocido por Ghost in the Shell o la escena anime de la película de Quentin Tarantino Kill Bill. Asimismo, la banda sonora la han compuesto tres genios del medio: Kenji Ito, Masaharu Iwata y Takayuki Aihara; Y un diseño de personajes de Nao Ikeda, Kouichi Ishii y Masahito Katou, refuerza un estilo visual impactante. Este cúmulo de nombres desconocidos para la gran mayoría supone un referente en la industria del videojuego y son una garantía de calidad irrefutable del producto que traemos entre manos. Vuelve la saga «Mana» para la doble pantalla de Nintendo.

Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Rol/ Acción

Lanzamiento
Enero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.nintendo-europe.com

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Al principio, todo era un deporte con una pelotita... pero llegó «PES», y se hizo el fútbol.

Después de arrasar en los sistemas de sobremesa y PSP, el rey del fútbol se adentra por primera vez en la portátil de Nintendo, para disipar dudas de cómo sería su adaptación a DS.

Dos factores han hecho famoso a «PES»: su exigente control y su fidelidad en la representación de unas reacciones realistas. En cuanto al control, la disposición de los botones es exactamente la misma que en el resto de versiones, así como el tiempo de respuesta y la ejecución de diversos movimientos. Al ser la única versión que no cuenta con controlador analógico, estos movimientos están un poco limitados, pero la cantidad de regates sigue siendo pasmosa. Menos impresionante es la IA, que sufre de algunos deslices a la hora de juzgar faltas o bien reaccionar en defensa.Sin embargo, la jugabilidad permanece casi intacta, con la singularidad de tener en la pantalla de arriba la acción del juego y abajo el mapa táctico. Durante el transcurso del partido podremos cambiar en tiempo real la actitud de nuestro equipo, por si queremos que sea más agresivo, así como variar la formación. Siendo realistas, se han visto cosas mejores técnicamente: los modelos están muy pixelados, si bien la suavidad de movimientos y la total ausencia de ralentizaciones le honran. El famoso movimiento de pelota sigue indemne, con un realismo sobrecogedor. En cuanto a sonidos, cánticos y melodías típicas de la serie hacen aparición en este cartucho, y sin deslumbrar acompañan a la acción perfectamente. En conclusión, menos de lo que esperábamos, pero mucho más de lo que ya existía. Ganador por goleada.











Ficha Técnica

Compañía
konami

Género
Deporte

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.konami-pesclub.com

Retransmisión en directo con Wi-Fi

Otra de las claves en el éxito de «PES» es su modo online, que se incorpora a la lista de novedades de la versión portátil para Nintendo DS. Con el sencillo interfaz de la conexión Nintendo Wi-Fi, cualquiera con un adaptador inalámbrico puede echar unas partidas contra un "viciao" hawaiano (por ejemplo), que además permite la comunicación por chat de voz. Y si puedes jugar contra alguien al otro lado del mundo, no te quepa duda de que la experiencia jugando con Wi-Fi no va a ser para menos. También otros modos como el editor – de tan sonada ausencia en Xbox 360 – o Gira Mundial – al más puro estilo manager – pueden estirar notablemente la vida del producto.



Valoración

Gráficos
■■■□□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■□□□

NDS

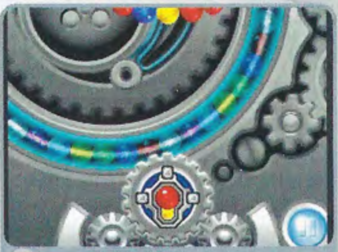
ACTIONLOOP

Continúa el frenesí de juegos de puzzle en Nintendo DS, en esta ocasión con una nueva recreación de un juego clásico de emparejar gemas. La diferencia es que ahora lo haces a golpe de lápiz táctil. ¡Afina esa puntería!

Los juegos de puzzle a menudo son meras reediciones de conceptos clásicos. Hay una línea de gemas que avanza inexorablemente a lo largo de un canal serpenteante hacia una desembocadura. Tu objetivo es impedir que lleguen al final. Para ello, desde un dispensador situado en el centro de la pantalla, tienes que lanzar gemas de colores con ágiles pinceladas para incorporarlas a la línea. Si coinciden tres del mismo color, desaparecen. Al desaparecer, las gemas restantes se "atraen" entre sí para rellenar el hueco y volver a formar una línea continua. Si se tocan tres del mismo color, se produce una reacción en cadena. Con esta mecánica básica, y algunas bombas, cohetes y objetos especiales para darle emoción al asunto, «Actionloop» ofrece tres modos de juego individuales. En Resistencia, la partida no acaba nunca, tienes que aguantar tanto tiempo como puedas para conseguir la máxima puntuación. Prueba estructura el juego en fases para superar, cada una con diferentes circuitos, y constituye sin duda el más ameno y variado de los tres. Jaque mate consiste en rompecabezas que te desafían a hacer desaparecer una línea estática con un número limitado de lanzamientos, y es de mucho pensar. Luego hay un modo multijugador para enfrentarte con un amigo, con objetos ofensivos adicionales. Se puede jugar con una sola tarjeta gracias a la descarga DS, pero con dos tarjetas hay más opciones. Aunque la presentación gráfica no tiene el encanto de otros títulos del género, «Actionloop» es un título sólido y bien diseñado que ofrece contenido más que suficiente para tenerte detraído durante muchas horas.







La esencia de este juego de puzzle consiste en entrelazar gemas de colores.

Valoración

Gráficos	■■■□□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□



Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Puzzle

Lanzamiento
Enero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.nintendo-europe.com

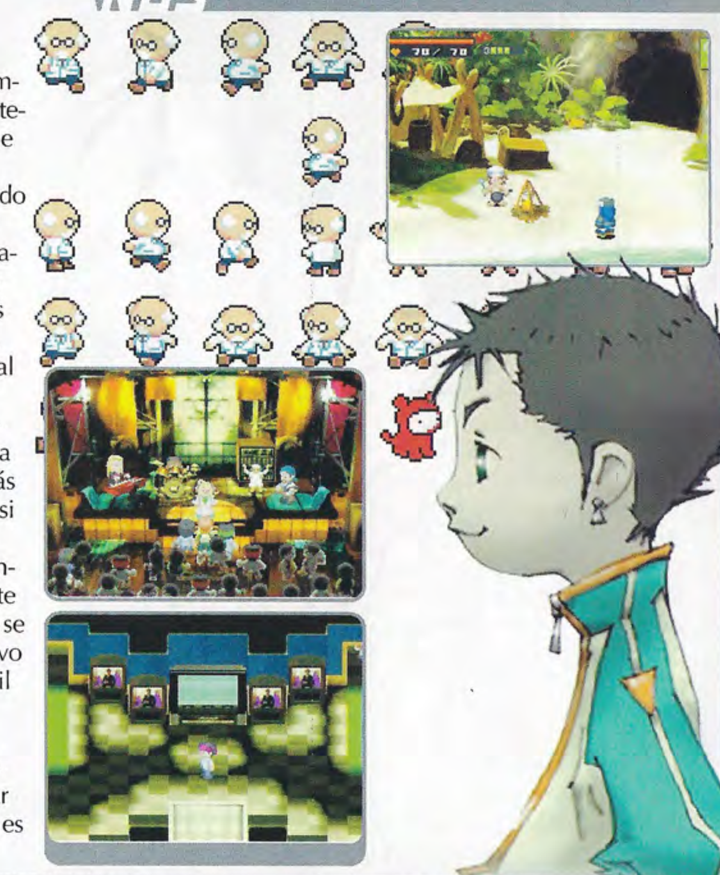
Acción vibrante de verdad

La gracieta adicional del juego es que se vende con un cartucho vibratorio. Éste cartucho se introduce en la ranura para juegos de GBA y añade un sutil efecto de vibración que se corresponde con la acción del juego. No es una vibración demasiado potente, pero sí es lo bastante apreciable como para añadir un curioso "feedback" adicional. Seguro que en el futuro, otros juegos aprovecharán este ingenioso periférico.



CONTACT

Un misterioso y chalado profesor viajero del espacio necesita la ayuda de un muchacho para recuperar las células de energía de su nave. ¿Te apuntas a ayudarles?
Bajo una premisa un tanto disparatada y una presentación gráfica que recuerda a los juegos clásicos de antaño, «Contact» es un título de rol y aventuras francamente distinto a lo que estamos acostumbrados a ver. La acción de se desarrolla en un archipiélago de islas tropicales para explorar, y el protagonista es un muchacho bastante corriente y moliente llamado Terry que poco tiene que ver con los héroes al uso. La mayor parte del juego consiste en explorar laberínticos escenarios y combatir contra la fauna local, a fin de obtener nuevos objetos y trajes con los que experimentar, así como mejorar tus atributos de lucha. Terry se va haciendo más fuerte a medida que combate, y hay todo un elaborado sistema de estadísticas para decidir los resultados de cada ataque. Tú en realidad no tienes mucho que hacer durante las peleas, salvo huir cuando las cosas vayan mal o elegir alguna o que otra habilidad especial. Aunque puedes evitar fácilmente los combates, las luchas contra los jefes finales son obligatorias, y más te vale haberte entrenado bien antes si quieres salir victorioso. Lo mejor del juego probablemente sean los delirantes diálogos del profesor y el intrigante argumento, porque técnicamente no se puede decir que tire de espaldas. Salvo por el discreto uso de la pantalla táctil en la aplicación de los sellos, esto podría haber sido un juego de GBA. Tampoco es una aventura particularmente larga, pero si te apetece probar un juego de rol diferente y divertido, es una buena opción.



UP&DOWN

▲ Ingeniosa premisa inicial. Personajes divertidos y argumento atrayente. Montones de cosas para descubrir y experimentar con ellas.

▼ Combates aburridos y repetitivos. La estructura no lineal hace que a veces te sientas perdido, sin saber muy bien lo que hacer a continuación.

Compañía: **Virgin** | Género: **Rol/ Acción** | Lanzamiento: **Febrero** | +3 años

NEW ZEALAND STORY REVOLUTION

Tiki el kiwi vuelve a la acción, tras muchos años de retiro, en una nueva reedición de su aventura clásica. ¡Es hora de plataformear como en los viejos tiempos! A los jugadores más jóvenes probablemente no les suene de nada el título de «New Zealand Story», pero para los más veteranos, es un juego cargado de buenos recuerdos. Este "revival" de Nintendo DS no sólo recupera los mejores elementos de plataformeo clásico de aquel juego, sino que además incorpora nuevos minijuegos específicos para Nintendo DS que enriquecen la experiencia. La acción se desarrolla en una serie de fases en las que tienes que guiar a Tiki para rescatar a sus amigos, encerrados en jaulas por la perversa foca tigre. A lo largo del camino, Tiki tiene que sortear un sin fin de obstáculos, abatir enemigos con su arco y montar en diversos vehículos, en especial los globos que arrebata a los enemigos voladores, para alcanzar las zonas más remotas. La integración de acción y exploración es prácticamente perfecta, hay un genuino sentido de descubrimiento en cada fase y siempre se están añadiendo nuevos elementos sorprendentes. La guinda la ponen los jefes finales, con encuentros desafiantes y bien diseñados. La curva de dificultad tiene una progresión bastante adecuada, aunque comparado con otros juegos para niños, puede resultar un título bastante difícil. Los minijuegos de pantalla táctil se apartan un poco de la pureza plataformera del diseño original, pero son agradables distracciones cuyo concepto se aprovecha para el modo versus. En definitiva, es un título estupendo para rememorar aquellos tiempos en que los juegos de plataformas eran más ingenuos y creativos.







UP&DOWN

▲ Fenomenal apartado gráfico lleno de encanto. Pegadiza banda sonora. Acción platatormera clásica que aún hoy conserva toda su frescura de antaño.

▼ El modo multijugador es una mera distracción a base de minijuegos. Los escenarios pueden pecar de repetitivos por el reciclaje de elementos.


Compañía: **Virgin** | Género: **Plataformas** | Lanzamiento: **Febrero** | + 3 años

GBA

SHREK SMASH N' CRASH

Ahí va ese bólido verde y apestoso... Y nada de señalar a algún flecha de Fórmula 1 acostumbrado al juego sucio, sino a nuestro entrañable Shrek, que regresa a la GBA como alma que lleva el diablo. Unos mesecitos antes de que su tercera película llegue a las salas (y su juego correspondiente a las consolas, of course), he aquí un sabroso aperitivo con la fórmula más infalible del mercado "dibu": las carreras. Así, sin apenas aspavientos ni fardadas, nos encontramos con la docena de personajes más carismáticos de la franquicia (ya se sabe, Fiona, el gato con botas, Asno, la galleta de jengibre, el príncipe, la dragoncita...), ocho de ellos desbloqueables, corriendo como gamos en cuatro modos de juego: torneo, ocho copas, carrera rápida y el time trial. La mecánica del juego está muy bien organizadita, la verdad: tendremos que ir ganando copas hasta conseguir todos los personajes y, una vez logrado, nos metemos en el modo torneo de cabeza, donde deberemos ganar las tres carreras de cada copa ad hoc. Vamos, que tendremos más copas encima que Mel Gibson cuando se desmelena. Pero que nadie se espante, porque la sencillez y la monotonía es la tónica habitual del juego, solo sacudida gracias a las simpáticas localizaciones basadas en enclaves conocidos como el pantano, el castillo o el bosque, o ir recogiendo los objetos y gadgets que nos iremos encontrando en cada circuito. Lo más "regulera" es el apartado gráfico, con personajes casi indistinguibles, mucho pixelado suelto y una sensación de velocidad algo pedestre. En definitiva, un juego simple (seamos benévolos) que, para echarse unas carreritas con un ojo abierto y otro cerrado a la hora de la siesta, bien vale.

Valoración

Gráficos	2/6
Jugabilidad	3/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	2/6

Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Conducción

Lanzamiento
Enero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.activision2007.es

La vida de "las otras"

Era lógico, incluso irremediable, pero siempre da cierta penita comprobar cómo se van abandonando a su suerte las consolas veteranas de Nintendo ante el implacable avance de la Wii y la DS. No hay más que echar un vistazo al plan de lanzamientos, con dos juegos para la GameCube de aquí a verano y cuatro para GBA hasta la misma fecha (el último, «Harry Potter 5»). Ni el empuje de la versión Micro impedirá lo impepinable, sensación que se vuelve más amarga comprobando la mediocridad de juegos como éste. A ver si al menos se despide por la puerta grande, como se merece.

A FONDO A FONDO A FONDO

TEXTOS: MARIO GÓMEZ

GBA

WINX CLUB THE QUEST FOR THE CODEX

Las encantadoras hadas con cinturita de avispa del Winx Club tendrán que enfrentarse al malvadísimo Lord Darkar, quien ya las ha puestoen apuros en numerosas ocasiones.

Entre cada minijuego hay una fase de scroll horizontal, pero esa será la parte menos importante de la aventura. Cada hada tiene su propio minijuego, y puede llamar a sus amigas para que la ayuden recogiendo objetos secretos Charmix. Las chicas también pueden desbloquear diferentes trajes que añadir a su armario mágico obteniendo puntuaciones altas. Los minijuegos tienen una temática variada: Stella debe encontrar conjuntos de ropa que combinen girando cartas en busca de prendas del mismo color; el juego de Flora se llama Jardín Encantado, y es una especie de Tetris con plantas; el de Musa es un desafío de baile que recuerda al «Dance Dance Revolution». El mejor minijuego es el de Tecna, que también homenajea a un título antiguo, en este caso el Arkanoid. Pese a unos gráficos mejorables, los distintos minijuegos son bastante entretenidos, y hacen que el título pueda valer la pena para los fans de la serie.

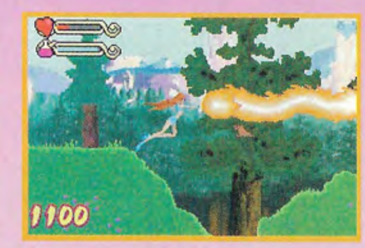


UP&DOWN

▲ Divertimento sencillo y con el mismo nivel de calidad que la peli. Muchas escenas rebanadas de la gran pantalla.

▼ El control de Samson es algo confuso.







Compañía: Konami | Género: Aventuras | Lanzamiento: Diciembre | + 3 años



BATTLESTATIONS MIDWAY

Larga vida al peligro amarillo. Sobre todo cuando ataca con la elegancia y brillantez de este portentoso título, toda una exhibición de poderío bélico, detallismo a tope y trinchera online de libro.

Que rujan los motores y se agite el queroseno como una coctelera de Chicote, porque la Segunda Guerra Mundial emprende una batida fulgurante y a ras de suelo por la Xbox360, que buena falta le hacía un título bélico (casi) para él solito. La verdad es que este proyecto es uno de los que más guerra dieron, nunca mejor dicho, ya que su aperitivo fue presentado en la pasada E3 bajo el simple título de «Midway», ante la confusión de términos consecuente. Y la verdad es que mucho le ha cundido a Eidos desde entonces hasta ahora, ya que nos encontramos ante uno de los mejores simuladores navales y aéreos de los últimos tiempos. La premisa, cómo no, es recrear algunos de los mejores episodios de la contienda, localizados durante el medio año que transcurrió entre el ataque japonés a Pearl Harbor y la batalla de Midway susodicha. Esto es, un total de doce misiones, tanto en el bando japo como en el yanqui, espléndidamente basadas en hits históricos como el rescate del general McArthur en Filipinas, la operación Bluebird... así que a darle a los libros de historia se ha dicho, o a ver las dos últimas pelis de Clint Eastwood, que tampoco está nada mal..

Vamos, que está fetén

Una de las características principales del juego es su "don de hibridez". Vamos, que no se conforma con darle caña a un

Batalla múltiple

▶ Como era de esperar, la versión Xbox Live del "Midway" es sencillamente memorable. Aparte de garantizar diversión a raudales y aporta numerosa información extra, nos permite participar con 16 jugones on line, con modos versus y cooperativo para controlar más de 60 unidades tanto aliadas como niponas. Realmente, una experiencia como para romper en pedacitos el carné de pacifista.

Valoración

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6



Ficha Técnica

Compañía
Microsoft
Género
Acción
Lanzamiento
Febrero
Dirigido a ...
+ 12 años
Cibercontacto
www.battlestations.net

solo género sino que propone una mezcla entre acción y estrategia en tiempo real, a pesar de que, lógicamente, sea la tajada batalladora en tercera persona la que más abunde. Así, las misiones y retos a acometer son igualmente variados: desde atacar en picado despegando en un portaaviones a ordenar a una flotilla de acorazados, pasando por otras acciones más "improvisadas" tales como inundar los compartimentos de nuestro buque herido para poder utilizar nuestros propios torpedos. Una inteligencia artificial muy bien surtida para todos los bandos obran el milagro de que la acción casi se vuelva simulación y nos sintamos realmente como protagonistas de la historia. Por supuesto, el grado de autenticidad también deviene en una generosidad de efectivos asombrosa: hasta 45 tipos de barcos, desde cargueros al King George, sin olvidar el superbarco nipón The Yamato, 24 aviones como el Wildcat, el Zero Fighter o los bombardeos B17 o B24 y otros 17 vehículos de propina. Una maravilla, en fin. Un cuidado por el detalle realmente prodigioso y unos mapas extensísimos, perfectamente cartografiados y que despliegan ante nosotros unos escenarios enormes de 20 a 50 kilómetros cuadrados que garantizan al menos dos horas de duración en cada misión definen este espectacular abordaje, entre lo mejorcito del género en mucho tiempo. Iwo Jima mon amour, mira a ver.

Gráficos guerreros

▸ Gracias al tremebundo motor gráfico de la consola de Microsoft podemos disfrutar de uno de los más apabullantes looks bélicos de todos los tiempos. Esto es, atinaremos a vistumbrar hasta los trabajos en proa de cada marinero de cada nave y cómo huyen despavoridos ante el ataque enemigos, aunque quizá lo más impresionante sean los zooms, que nos permitirán comprobar cada detalle de cada barco o avión. Mención aparte merecen los efectos acuáticos, las explosiones y hasta los daños que irán sufriendo nuestros efectivos. Realmente, lo nunca visto.



Guía de juego



Encomiable el esfuerzo de Eidos para lograr que el manejo de vehículos tan distintos como un submarino, un acorazado, un bombardero o múltiples aviones de ataque. Sencillo, directo e intuitivo, sí señor. Además, cada vehículo posee sus propias características según su envergadura o armamento, variando la velocidad, la resistencia o la agilidad en pleno combate. Realmente, la jugabilidad está asegurada, nada de "efecto armatoste" en ninguna de las misiones. Aunque suene a perogrullo, tendremos que ajustar nuestro plan de ataque según el teatro de operaciones, o incluso si toca defender. Ojo a las misiones en islas, más complejas y donde tendremos que hilar muy fino. Al menos, nuestra munición será ilimitada, algo que realmente se agradece en plena contienda. Otro aspecto a tener en cuenta es el engrandecimiento de nuestras líneas, ya que empezaremos con una pequeña flota que irá aumentando según se pongan las cosas más peliagudas. En definitiva, un juego de muy alta tecnología y precisión donde nada parece estar dejado al azar. Enjoy the war.

FEAR

Con todo el estrépito y el "regomeyo" que está inundando la consola de Microsoft, no es de extrañar que nos llegue tan "pichi" uno de los gallitos del territorio PC.
Nada menos que una pletórica mezcla entre FPS y survival horror que puede recordar a primera vista a juegos como «Condemned» o hasta «Gears of War», pero que cuando vamos profundizando en su argumento, comprobamos que tiene mucha tela que cortar. Empezando, precisamente, por su trama que, como muchos sabréis, nos mete en la piel de un rookie del equipo «First Encounter Assault Recon», escuadrón tan especial que sus miembros tienen poderes sobrenaturales en plan X-Men. Así que la tajada Expediente X también entra en juego, aunque lo principal es dar caza al comandante Paxton Fettel y su pavoroso ejército de clones. Sin embargo, lo que más brilla en este apartado son los numerosos giros argumentales, callejones peligrosos y sorpresas aspaventeras que van regando las numerosas localizaciones del juego, incluyendo una niña escalofriante (y a veces gratuita) que asoma la carita muy a la japonesa. También son de lujo las novedades respecto a su versión PC, empezando por el modo de juego Acción Instantánea (un combate en plan sálvese quien pueda), una misión inédita y complicadilla, un nuevo sistema de puntos de control y alguna armas recién salidas de fábrica. Pero lo más crujiente, cómo no, es la faceta multijugadora, donde nos encontraremos con ciento y la madre de modos de juego hasta para 16 contendientes. Lástima que sólo "toque" a usuario por consola... Unos gráficos magistrales (aunque los escenarios sean algo repetitivos), muchos respingos del mejor terror, unas espléndidas melodías y un manejo bien calibrado dan para una docenita larga de horas consagradas al tiroteo con fundamento y el escalofrío fino. Así se arma hasta los dientes la Xbox360 ante el morlaco que le espera a la vuelta de la esquina...



Ficha Técnica

Compañía
Vivendi

Género
Acción

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.whatisfear.com/es







Para el fragor de la batalla cuentas con abundante munición.

Valoración

Gráficos: 5/6

Jugabilidad: 4/6

Sonido/FX: 3/6

Originalidad: 4/6

Listos y con mala idea

Una de las mejores y más curradas características de «FEAR» es la capacidad neuronal de los enemigos. Vamos, que tienen más mala idea que un rinoceronte con paperas. Buena prueba de ello es que no se lanzan en masa contra nosotros, sino de una forma "inteligente", escalonada y a base de oleadas, emboscadas y sigilos para hacernos más pupita. Menos mal que la presencia de una barrita de "tiempo bala" nos ayuda a hacernos una mejor composición de lugar y esquivar algunas ráfagas endiabladas. El horror, el horror...



DESAFÍA A UN IMPERIO. LIBERA UNA NACIÓN. CAMBIA EL MUNDO.

FINAL FANTASY® XII

A la venta desde el 23 de febrero



Por la compra del juego

FINAL FANTASY® XII

llévate este Mini CD exclusivo*



LLÉVATE SALVAPANTALLAS Y FONDOS EXCLUSIVOS, ADEMÁS DE LA POSIBILIDAD DE GANAR POSTERS FIRMADOS Y FIGURAS DE FINAL FANTASY XII

* Promoción limitada a 3.000 unidades

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Lost Planet (Xbox 360)

Durante las escenas intermedias, introduce el siguiente código para controlar al ángulo de la cámara:
B, A, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X, Y

Star Trek Encounters (PS2)

Para desbloquear todas las tarjetas de bonificación del personaje, juega en el modo Onslaught. Obtén una clasificación de récord e introduce BETHESDA como nombre para desbloquear todas las tarjetas de los personajes.

Para desbloquear todas las naves y niveles, juega en el modo Onslaught. Obtén una clasificación de récord y usa 4JSTUDIOS como nombre para desbloquear todas las naves y niveles.

Rayman Raving Rabbids (WII)

Para desbloquear extras en el modo historia, completa los cuatro minijuegos (sin incluir la fase del jefe) en un día. El extra desbloqueado depende del día.

"Dark Iron Bunnies" para la gramola
Completa todos los juegos en el día 11
"Girls Just Want To Have Fun" para la gramola
Completa todos los juegos en el día 5
"Good Time" para la gramola
Completa todos los juegos en el día 3
"Hip Hop Hooray" para la gramola
Completa todos los juegos en el día 7
"La Bamba" para la gramola
Completa todos los juegos en el día 9
"The Butcher Deejay" para la gramola
Completa todos los juegos en el día 13
"Ubisoft Montpellier Choir" para la gramola
Completa todos los juegos en el día 14
Traje de conejito
Completa todos los juegos en el día 12
Traje Caramba
Completa todos los juegos en el día 8
Traje Dee-Jay
Completa todos los juegos en el día 2
Trofeo vaca dorada sobre el guardarropa
Completa todos los juegos en el día 15
Traje gótico
Completa todos los juegos en el día 4
Traje Raymaninho
Completa todos los juegos en el día 10
Traje Rock 'n Roll
Completa todos los juegos en el día 6

Club de Fans

Echo en falta juegos deportivos distintos a los de fútbol.
Conchi Martínez (Toledo)

Virtua Tennis 3

La franquicia tenística más famosa del mundo vuelve con toda la gloria de la nueva generación consolera en «Virtua Tennis 3». Cada versión tendrá su características especiales, y por ejemplo, los usuarios de Xbox 360 podrán disfrutar por primera vez de gráficos en alta definición, a 1080p. Gracias al más alto estándar de calidad en vídeo digital, Sega ha prometido unos gráficos de calidad fotorealista para las versiones de sobremesa, además de una mayor profundidad y riqueza de colores y texturas en las pistas, todo ello sin perder un ápice de jugabilidad y fluidez. Las animaciones serán más espectaculares que nunca. Más allá del aspecto gráfico, los jugadores contarán con una inteligencia artificial más avanzada y serán personalizables con un nivel de detalle inédito hasta ahora. Gracias al modo Espectador en tiempo real podrás observar partidos completos de otros tenistas, y así estudiar su juego pera descubrir sus puntos fuertes y débiles. Por supuesto, los principales jugadores del mundo estarán licenciados y reproducidos con toda fidelidad. Los minijuegos tampoco faltarán a la cita, algunos de ellos tan divertidos como jugar al curling con una pelota de tenis. «Virtua Tennis 3» tiene previsto su lanzamiento el próximo mes de Marzo para Xbox 360, Playstation3 y PSP. De momento no saldrá una version para Wii, pero sin duda a todos nos gustaría ver una combinación del realismo propio de la saga con el control de la Wii. ¡A ver si Sega nos hace ese regalito!

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galeria

Parece que Link arranca pasiones con su última aventura para Wii. Para muestra este bonito dibujo de Francisco Javier de La Calle Herrero (Gijón), de 13 años. De premio, el videojuego «Football Manager 2007» para Xbox 360.





Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **Wario Ware Smooth Moves (WII)**
Si quieres variedad y reírte un "puñao", con Wario Ware› para Wii te lo vas a pasar en grande. ¡Hay más de doscientos microjuegos para elegir!

2. **Phoenix Wright: Ace Attorney (DS)**
Ponernos la toga para defender a un inocente ante un tribunal ha sido una experiencia fascinante. Aventura gráfica como las de antes.

3. **Rayman Raving Rabbids (PS2)**
Nunca antes había sido tan divertido cazar conejos. Mucho más en la piel del plataformero Rayman. ¡Roedor a tiro!

4. **Lost Planet (Xbox 360)**
El fantástico escenario desplegado nos es para quedarte congelado, sino para ponerte las pilas y no dejar de pegar tiros. Vibrante.

5. **Red Steel (WII)**
Queríamos sacarle jugo al mando Wii y lo hemos convertido en arma blanca y de fuego a la vez… a costa de arriesgar el pellejo dentro de la mafia japonesa. Quien algo quiere…



Retrat...

...Ram

1
EDAD: Escasa pero muy bien aprovechada, porque el mozo tiene más metralla en las venas que un veterano de Corea.
APARIENCIA: Redefine el término "chulánga-no texmex". Pantacas pseudoraperas, bambas de diseño, patillas peligrosas y, cómo no, esa camiseta calavérica color fucsia, que cualquiera le dice que es "lila".

2
ARMAS: Principalmente destaca su pistolón de cabecera, instrumento ideal para poner en jaque al cártel mexicano de Los Toros. Aunque tampoco hace ascos a un buen cóctel molotov, un machete confortable o hasta un tequila mezclado con nitroglicerina.

3
HOBBIES: Aparte de darle al toro mecánico con la sexta marcha metida y animar al Hijo de Santo en el ring de lucha libre, Ramolito gusta de perfeccionar sus ataques especiales y de inventarse nombres tan "padrísimos" como Frenesí Gringo, Rompemandíbulas o Repaso Extremado. Eso sí, huye de las comidas familiares de los domingos como la peste, porque su hermano Tommy se pone algo pesadito con las batallitas del difunto papá. Menos mal que tiene a la dulce Angel para empapar las penas.

4
FUTURO: Como Robert Rodriguez le dio calabazas, se arrima a John Woo para la inminente secuela de «Total Overdose», muchísimo más pasada de rosca y explosiva que la primera. Como mandan los cánones. También espera que Iñárritu le dé un papelito en su nueva peli, aunque no entienda ni jota del guión.

Te lo dice Galibo ...

Abogado de oficio

Da comienzo la sesión, es un juicio por asesinato y hay que poner toda la carne en el asador. El fiscal es un lince, la interpretación del código legal por parte del juez es harto dudosa, y los testigos mienten como bellacos a favor de la acusación. Pero no teman, porque el joven e intrépido abogado Galibo-Wright está aquí para hacer triunfar la justicia. Comienza la declaración del testigo y... ¡Un momento! ¿Está usted seguro de que habló conmigo el día del asesinato? ¿Sí? ¿No sería con otro? ¿Era yo? Bueno, vale... prosiga... ¡Ajá! ¡Le pillé! ¡Tengo una prueba aquí que contradice la declaración del testigo! ¿Cómo? ¿Que no tiene nada que ver? Uy, pues es verdad... Bueno, hagan como que no he dicho nada y.... ¡Un momento! Uhu... No, no, déjelo, que esto ya lo objeté antes. Y claro, el juez desesperado, el fiscal de cachondeo y el caso que cada vez parece más negro. Menos mal que en «Phoenix Wright: Ace Attorney» te dan muchas oportunidades, y al final todo sale bien, porque si esto fuera un juicio de verdad, me parece que mi defendido iba a acabar en la silla eléctrica. ¿Pero y lo bien que me quedan las poses cuando presento una objeción? Quizá sea un incompetente como abogado, pero estilo y clase me sobran por los cuatro costados.

Foro abierto

Me han dicho que sale «Prince of Persia» para Wii. Marina Rey (Madrid)

Efectivamente, Ubisoft prepara el lanzamiento de «Prince of Persia: Rival Swords» para Wii. Se trata de un remake de «Las dos coronas» en donde manejaremos al príncipe y a su alter-ego oscuro. Como es habitual en esta saga de aventuras tendremos que resolver puzzles, superar plataformas y peligrosas trampas y, cómo no, tremendos jefes finales.

¿Qué va a pasar con el E3? Dicen que tiene los días contados. Juacho "Castigador" (e-mail)

Bueno, "Castigador", no la metamos aún en la tumba. La feria continúa, of course, aunque con distinto formato. Ahora la cita es en julio para los periodistas y profesionales, pero también estará abierta en octubre a todo el público. Y por supuesto, seguirá siendo la más importante referencia del sector. Larga vida al E3.

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



RACING GRIP PARA NINTENDO WII

La conducción más fardona

Una de las cosas más divertidas que puedes hacer con el mando de la Wii es cogerlo de lado en los juegos de conducción y maniobrar con él como si fuera un volante. ¿Pero no sería aún más divertido si estuvieras manejando un volante de verdad? Pues esto es precisamente lo que pensaron los chicos de Joytech, quienes confirmando su liderazgo en el mercado de periféricos nos traen este estupendo Racing Grip. Como veis, se trata sw un volante similar a los usados en la Fórmula 1, dentro del cual se acopla con gran facilidad el mando de la Wii. Sin duda es la forma más sencilla de sentirte en un circuito a los mandos de un bólido de verdad o en un salón recreativo manejando el último juego de conducción. ¡Y además, a un precio mucho más asequible que los volantes de otras consolas!

DUAL SHOCK ROSA

El mando más chic



Antes los juegos eran terreno exclusivo de machotes que se reunían en el salón de casa engullendo latas de cerveza, cortezas y panchitos mientras liberaban testosterona con el juego de lucha de turno. Pero asumámoslo, hace tiempo que los chicos perdieron la exclusividad y ahora las chicas también se vician con las conslas, acompañadas de Coca Cola light y gominolas. Es por ello que Logic 3, una de las compañías de periféricos más veteranas, les dedica este mando de llamativo color rosa. El pad, compatible con Dual Dual Shock 2, no tiene nada que envidiar a cualquier otro del mercado: Junto a la típica fiabilidad de Logic 3, nos ofrece dos palancas, doce botones, pad direccional de 8 direcciones y, cómo no, la función vibración, siempre tan práctica.

REPRODUCTOR HD DVD PARA XBOX 360

Cine, cine, cine

Una de las características más celebradas de la XBOX 360 es su capacidad para reproducir el nuevo formato de DVD de alta definición, que por fin con la llegada de este periférico podemos empezar a disfrutar. Tecnicamente la cosa no puede ser más sencilla, sólo tienes que conectar el reproductor HD-DVD Xbox 360 a la consola para disfrutar de la experiencia definitiva de cine en casa, con una nitidez y un detalle mayor que los del DVD convencional o que las emisiones de cable y satélite. Hay que tener en cuenta que el HD-DVD cuenta con una resolución hasta seis veces mayor que la de un DVD convencional, ¡a eso se le llama un salto de calidad! Además, el HD-DVD es un disco híbrido que ofrece en una de sus caras el formato DVD tradicional, que puedes ver en cualquier reproductor que tengas en casa. Dentro de muy poco será posible disfrutar de cientos de películas HD-DVD de los principales estudios, como Universal, Warner, Paramount, Studio Canal y muchos más, así que no te va a faltar "comida" para tu aparatito. El reproductor aparecerá en primavera, y vendrá acompañado de la película King Kong, de Peter Jackson, de regalo.





CASINO ROYALE

Bond reauchutado

Con Casino Royale los productores de la interminable saga Bond decidieron dar un aire totalmente nuevo a la franquicia. Empezaron por cambiar a un añoso Pierce Brosnan por el semidesconocido Daniel Craig, y tomaron como base del guión la primera novela de Fleming, Casino Royale, mostrando los orígenes del personaje e intentando darle un toque más oscuro y realista También decidieron quitar a las tías macizas... ¡ná hombre! Por suerte Eva Green y la espectacular Ivana Milicevic estaban ahí para alegrarnos la vista. EL film ha tenido una buena acogida, así que a James aún le queda cuerda.